3 SEITEN KOMPLETTLÖSUNG ZU RESIDENT EVIL 2

Österreich: ....48 ÖS
Schweiz: ....5,80 Sfr
Luxemburg: ......140 LFR
Italien: ....7900 Lit
Spanien: ....650 ptas
Kula World: ......3 Jumps

5,80 DM

"The Gold Issue"
ISSUE 27 V2e.04/98

FUN GENERATION

DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

4/98

NINTENDO ▪ SEGA ▪ SONY

FUN • NINTENDO 64 • SATURN • PLAYSTATION

<BIG> N strikes back

- Banjo-Kazooie
- Legend of Zelda
- F-Zero X
- Sim City 2000

- Lucky Luke
- Abe's Exoddus
- Final Fantasy Tactics
- Pitfall 3D - Beyond the Jungle

AUSGEZEICHNET ALS
BESTES
MULTIFORMATMAGAZIN
SONY 1ST MILLION PLAYSTATION AWARD'97



Liebe Videospielfreunde,

wie wir in den letzten Monaten feststellen konnten, wird das Lesergemüt wohl durch nichts mehr erzürnt als durch das Thema „Videospiele und die BPjS". Eine wahre Brieflawine erreichte uns nach dem Aufruf im Forum, uns Eure Meinung zu dem Thema zu schreiben, daß manche Titel in Deutschland gar nicht erst auf den Markt kommen bzw. nach kurzer Zeit auf dem Index landen oder beschlagnahmt werden. Daß gewisse Medien eindeutig jugendgefährdend sind, steht außer Frage. Viele der jungen Väter, die unser Magazin lesen, werden mir vielleicht zustimmen, wenn ich die Gesetzeslage bspw. in Holland oder Frankreich als bedenklich bezeichne. In den Nachbarländern kann sich jeder Vorschüler Spiele kaufen (lassen), die bei uns indiziert oder beschlagnahmt sind. Damit keine Mißverständnisse aufkommen, wir wollen nicht den Jugendschutz angreifen, sondern Wege finden, wie man mit der Hexenjagd in Deutschland endlich Schluß machen kann. Wir als Zeitschrift dürfen mittlerweile ja kaum noch den Namen eines Index-Mediums in den Mund nehmen, ohne sofort mit Abmahnungen anderer Verlage oder einem Besuch des Staatsanwalts rechnen zu müssen. Diese indirekte Zensur, der Grat also zwischen Berichterstattung und Anpreisung bzw. Bewerbung ist dermaßen schmal, daß niemand in Deutschland es wagen wird, selbst nur in einem informativen, sprich rein redaktionellen Rahmen über kommende Spiele wie Mortal Kombat 4 oder einer Fortsetzung von Doom, Quake etc. zu berichten. Diese Spiele sind inzwischen dank der Neuregelung vorab indiziert, denn gleicher Name läßt auf gleichen Inhalt schließen. Früher hatten wir wenigstens noch eine gewisse Zeitspanne, Euch mit Infos zu versorgen, bevor diese Titel vom Markt genommen wurden. Derzeit brüten unsere Rechtsexperten an Lösungsmöglichkeiten; ob wir eine Unterschriftenaktion starten, wie dies wiederholt von Euch gewünscht wurde, werden wir in der nächsten Ausgabe bekanntgeben.

Viel Spaß mit der neuen Fun Generation!

Götz Schmiedehausen

Chefredakteur





Nicht auf
die Augen ...

Nicht auf
die Ohren ...

Bewaffnet mit einem Killer-Hintern und einer Ladung verrückter Waffen kämpfen Sie als Klaymen, dem letzten seiner Art. Sie rennen, springen und schießen, um Ihren geliebten Heimatplaneten vor dem Bösewicht Klogg und seinen Skullmonkeys zu retten.



Lähmen Sie Ihre Gegner mit Ihren ureigenen biologischen Waffen.



Gönnen Sie Ihren Daumen ruhig mal eine Pause und lachen Sie über die witzigen Knetfiguren-Filmsequenzen.



Über 90 handgezeichnete High-Tech-Level in 3D!

... voll auf die Fresse!!

SKULLMONKEYS



"Sieht gut aus, macht was her"

Fun Generation, 1/98







DreamWorks Interactive

Electronic Arts

n64 - preview special



24-31



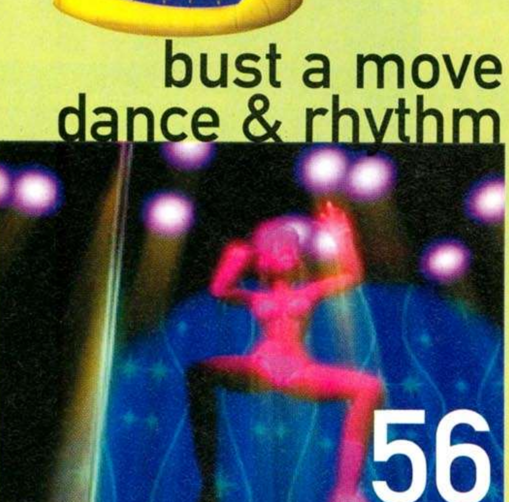


62-63

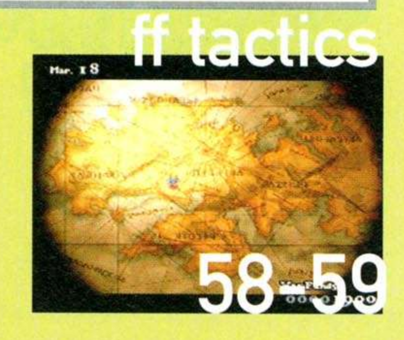


SPIELE TESTS 52-79

bust a move dance & rhythm







>>inhalt



ausschneiden und einem guten freund geben! (Teil 14 von 453)

AUSGEZEICHNET ALS
BESTES MULTIFORMATMAGAZIN
SONY 1ST MILLION PLAYSTATION AWARD'97

NEWS

EA strikes back





Neben einer Fortsetzung der populären FIFA-Reihe beschäftigt man sich bei Electronic Arts momentan mit einem weiteren interessanten Titel. Das ehemalige Future Strike, das bereits im Vorgänger Nuclear Strike erstmals näher erwähnt wurde, hat sich zwischenzeitlich zu einem eigenständigen Projekt entwickelt und nichts mehr mit den Vorgängern gemeinsam. Ein EA-Pressesprecher begründete den Schritt damit, daß nun keine hinderlichen Barrieren mehr existierten, die bei einer Fortsetzung definitiv wieder aufgetreten wären. Obwohl der endgültige Name noch nicht feststeht, wird das Spiel eine actionorientierte Mechwarrior-Variante sein, die mit seinen Urvätern lediglich noch die isometrische Perspektive teilt hat.

webseite: .... www.ea.com

Crash Bandicoot 3 - Better than ever



Nicht nur in Europa, auch in den vereinigten Staaten läuft es für den Marktführer des Next-Generation Marktes mehr als gut. So gab Sony Computer Entertainment of America, kurz SCEOA, ihr Lineup für 1998 bekannt. Mit den Titeln, die 1998 für die PlayStation erscheinen werden kommt man inklusive der Third-Party-Hersteller auf die stattliche Summe von 150 Spielen. Hinsichtlich der Preise wird es keinen Anstieg geben und auch die Hardware dürfte nochmals eine kleine Preissenkung erleben. Zwar hielt man sich mit produktspezifischen Informationen bedeckt, doch ein Titel wurde schließlich doch genannt: Crash Bandicoot 3. Andrew House, der Marketing Vizepräsident ging immerhin soweit zu sagen, daß Crash definitiv zurückkehrt und diesmal besser ist als je zuvor. Das Spiel entsteht erneut bei Naughty Dog, die auch schon die beiden erfolgreichen Vorgänger entwickelt haben, und setzt primär auf das alte Erfolgsrezept und verfeinert das Ganze noch mit einigen neuen Gameplay-Elementen.



Nintendo geht ein Licht auf



Endlich! Nach jahrelangem Warten hat man bei Nintendo nun endlich offiziell einen Game Boy mit eingebauter Hintergrundbeleuchtung entwickelt. Das Gerät hört auf den einfallsreichen Namen Game Boy Light und erscheint in Japan noch am 14. April. An der Oberseite befindet sich nun ein zusätzlicher Power-Switch, der zum aktivieren der Beleuchtung dient. Aufgrund der zusätzlichen Technik haben sich auch gleich ein paar Eckdaten geändert. Die Ausmaße haben gegenüber dem Pocket Game Boy wieder leicht zugenommen und betragen jetzt 135mm (Höhe) x 80 mm (Breite) x 29mm (Tiefe). Damit gibt es neben dem Standardmodell und der Pocket-Version nun schon drei verschiedene Game Boys. Laut Nintendo ist die Beleuchtung so konstruiert, daß man bei permanenten Einsatz dieses Features mit zwei AA-Batterien zwölf und ohne das Licht zwanzig Stunden am Stück spielen kann. Aufgrund des großen Erfolgs des Game Boy-Minis schiebt man auch hier mit Silber und Gold noch zwei weitere Farbvarianten ins Rennen und reduziert gleichzeitig den Preis. Wie es um einen Deutschlandrelease des Game Boy Light aussieht, läßt sich momentan leider noch nicht sagen.

webseite: .... *www.nintendo.com*

Durchstarter: Resident Evil 2 hebt ab

Der Erfolg von Resident Evil nimmt schier unglaubliche Dimensionen an. Benötigte Final Fantasy VII für die 3 Millionen Marke immerhin zwei Monate, so sind die Verkaufszahlen des Capcom Adventures bereits nach einem Tag bei 2,5 Millionen verkauften Einheiten angelangt. Allein an einem Tag wurden in Japan sagenhafte 1,8 Millionen Exemplare an den Mann gebracht, was in Addition mit der Summe der 700.000 US-Versionen diese gigantische Zahl ergibt. Bedenkt man, daß Resident Evil 2 in Europa noch gar nicht auf dem Markt ist und es sich wohl auch in Japan und Amerika weiterhin gut verkaufen dürfte, könnte Capcom schließlich das bestverkaufteste PlayStation-Spiel in seiner Produktpalette haben. Auch die amerikanischen Verleihcharts gerieten leicht durcheinander: Normalerweise sind die Top 5 von Nintendo 64-Titeln fest in Beschlag genommen, doch mit Resident Evil 2 hat nun auch erstmals ein PlayStation-Spiel in die Charts Einzug gehalten. Aufgrund dieser ungewöhnlichen Tatsache zeichneten viele Händler das Game fälschlicherweise mit einem N64-Logo aus.

TICKER

+++ Nachdem Pac-Man Ghost Zone (PSX) schon einmal ganz gecancelt wurde, hat Namco die Entwicklung wieder aufgenommen und bringt das Spiel in den nächsten Monaten auf den Markt +++ Time Crisis 2, das noch dieses Jahr in die Spielhallen kommen wird erscheint 1999 auch für die PlayStation +++ Fergus Mc Govern, der Gründer von Probe, will zusammen mit seinem Bruder ein neues Softwarelabel ins Leben rufen +++ Infogrames bleibt seiner Linie treu: Nach der Lucky Luke Lizenz hat man sich nun die Rechte an den Looney Toons gesichert, anvisierter Erscheinungstermin für das Produkt ist Ende 1999 +++ Moto Racer geht in die zweite Runde: Delphine entwickelt an einem realistischeren Nachfolger, der noch im Sommer erscheinen soll +++ Von THQ erscheinen 1998 noch zwei weitere Wrestlingtitel, die sich angeblich mit dem „Thursday Night Thunder" befassen +++ Trotz zahlreicher Gerüchte wird der nächste 3D-Shooter von Rare definitiv kein James Bond-Titel +++ Interplays Clay Fighter Extreme für die PlayStation wird aufgrund der zu großen Verspätung gegenüber der Nintendo 64-Fassung nicht mehr erscheinen +++ Auch Earthworm Jim 3D veschiebt sich nach hinten, da momentan die Grafikengine neu konzeptioniert wird +++ Ein auf dem PC indiziertes Autorennen erscheint eventuell auch auf der PlayStation, der zweite Teil soll auch für das Nintendo 64 umgesetzt werden +++ In Apocalypse, einem der nächsten Titel von Activision, wird man die Rolle von Actionheld Bruce Willis übernehmen können. Ursprünglich war dessen Auftritt nur als Sidekick geplant +++ Ehrgeiz, der neue Arcadeprügler von Namco und Square, erscheint auch für die PlayStation +++ Große Pläne: Virgin liefert von Resident Evil 2 europaweit 600.000 Exemplare aus +++ Psygnosis arbeitet momentan am geheimnsivollen ODT, ohne sich jedoch auf ein System festzulegen zu wollen +++ Die Fun Generation-Hotline erreicht man wie immer am Dienstag von 18.00 bis 20.00 Uhr unter der Nummer 0931/ 40 43 716 +++ Über einen Kinoauftritt von Lara Croft wird noch immer verhandelt, die Zelluloid-Variante eines indizierten Shooters hingegen wird definitiv produziert +++ Der aktuelle Teil der Gauntlet-Saga wird laut Atari Games auch für den Heimgebrauch umgesetzt +++ Konami bringt mit Blades of Steel 64 eine Umsetzung ihres populären Eishockeyspiels für PlayStation und N64 +++

PlayStation Handheld?



Sony springt auf die Pocket-Monster-Welle auf und bringt demnächst ein Handheld auf den Markt, das lediglich etwas größer als eine Memory Card ausfällt. Allerdings ermöglicht die noch unbenannte Hardware keine Rigde Racer-Sessions in der U-Bahn, sondern setzt Tamagotchi-like auf ein ausführliches Charakter-Training. Auf dem 32X32 Dots großen Display kann man unterwegs beispielsweise seine Rollenspielhelden Erfahrungspunkte sammeln lassen und die Fortschritte dann per Memory Card-Link auf die PlayStation übertragen. Damit man das das kleine Gerät nicht verliert, wird es löblicherweise mit einem Bändchen ausgeliefert, PSX-Fans können sich ihr „Sony-Gotchi" also um den Hals hängen und brauchen es nie mehr herzugeben. Für den US-Release wird ein Preis von 30 Dollar anvisiert.

Goldene Zeiten mit Zelda 64

Offenbar ist man in der Führungsetage von Nintendo abergläubisch. Nachdem die erste Auflage der NES-Version von Legend of Zelda auf einer goldene Catridge ausgeliefert wurde, hat Howard Lincoln, seines Zeichens Chairman von Nintendo of America, bekanntgegeben, daß Zelda: Ocarina of Time ebenfalls in den Genuß dieser Luxusausgabe kommen wird. Sammler sollten deshalb auf der Hut sein, denn bereits der zweite Schwung der Module wird wieder in den wunderbaren Standardfarben in den Handel kommen. Andersfarbige Spiele gab es in der langen Nintendo-Geschichte seit Zelda nur zweimal: Ein indizierter Prügler aus dem Hause Midway erschien auf einem schwarzen Modul und ein ebenfalls indizierter Shooter von iD-Software präsentierte sich stilecht mittels blutroter Catridge. Bleibt zu hoffen, daß im Falle von Zelda nicht auch die BPjS zuschlägt, vielleicht diesmal wegen Farbgleichheit.

Yoshi's Story: Schneller, besser, härter?



Nach der teilweise harschen Kritik, die das 2D-Jump'n Run in der Fachpresse einstecken mußte, entschloß man sich bei Nintendo zu einigen Verbesserungen, die sowohl die US- als auch die PAL-Version betreffen. Hauptkritikpunkt war der Fakt, daß sich die meisten Spieler bereits nach einem Tag die Endsequenz zu Gemüte führen konnten. Um dies zu vermeiden, werden zusätzliche Gegenstände im Spiel plaziert, die je nach eingesammelter Stückzahl deutlich voneinander abweichende Abspänne zur Folge haben. Darüber hinaus soll auch grafisch die eine oder andere Verbesserung stattfinden. Sobald das Spiel in Deutschland erscheint, werden wir Euch über die endgültigen Unterschiede aufklären.



Release-Dates - März bis Mai 1998

Titel	System	Veröffent-lichung	Vertrieb	Ca.-Preis
Acclaim Sports Soccer	N64	Mai	Acclaim	K. A.
Alundra	PS	1. Quartal	Psygnosis	K. A.
Apocalypse	PS	April	Activision	119,- DM
Batman & Robin	PS	April	Acclaim	99,- DM
Blast Radius	PS	1. Quartal	Psygnosis	K. A.
Burning Rangers	SAT	April	Sega	K. A.
Constructor	PS	April	Acclaim	99,- DM
Crash Bandicoot Platinum	PS	9. Aril	Sony	49,- DM
Crime Killer	PS	Mai	Acclaim	99,- DM
Depth	PS	1. Quartal	Sony	89,- DM
Forsaken	PS/N64	Mai	Acclaim	K. A.
Gex: Enter the Gecko	PS	März	BMG	99,- DM
Holy Magic Century	N64	April	Konami	K. A.
Supercross feat. J. McGrath	PS	Mai	Acclaim	K. A.
Klonoa - Door to Phantomile	PS	1. Quartal	Namco	99,- DM
Micro Machines V3 Platinum	PS	März	Codemasters	49,- DM
NBA Courtside	N64	Mai	Nintendo	K.A.
Ninja	PS	April	Eidos	99,- DM
Panzer Dragoon Saga	SAT	April	Sega	109,- DM
Porsche Challenge Platinum	PS	13. März	Sony	49.- DM
ReBoot	PS	20. März	Electronic Arts	99,- DM
Reckin' Balls	N64	Mai	Acclaim	139,- DM
Riven	SAT	Mai	Sega	109, - DM
Soul Blade Platinum	PS	9. April	Namco	49,- DM
The House of the Dead	SAT	April	Sega	109,- DM
Theme Hospital	PS	20. März	Electronic Arts	99,- DM
Time Crisis (ohne Gcon-45)	PS	1. Quartal	Namco	99,- DM
wipEout 2097 Platinum	PS	März	Psygnosis	49,- DM
World League Soccer	PS	Mai	Eidos	99,- DM
Yoshis Story	N64	März	Nintendo	99,- DM

Hot in Japan: Die 97er Top Ten



Die Zeiten, in denen man in den japanischen Verkaufscharts nur Nintendo Produkte fand, sind endgültig vorbei. Zwar ist mit Pocket Monsters ein Gameboyspiel auf dem ersten Platz (lustigerweise schon 1996 erschienen), doch der Rest kommt aus dem Sony-Lager. Eigentlich sollte man eher Square sagen, denn von den fünf Rollenspielen kommen immerhin vier aus dieser Software-Edelschmiede. Nach Renn- und Ballerspielen sucht man vergeblich, aus dem Sportgenre hat auch nur ein Vertreter den Sprung in die Spitzengruppe geschafft. Fazit: Geschmäcker sind eben verschieden.

1) Pocket Monster	GB	Nintendo
2) Final Fantasy VII	PSX	Square
3) Derby Stallion	PSX	Ascii
4) Final Fantasy Tactics	PSX	Square
5) Saga Frontier	PSX	Square
6) Minna no Golf	PSX	SCE
7) I.Q. Intelligent Qube	PSX	SCE
8) Ge. de Hakken Tamagotchi	GB	Bandai
9) PaRappa the Rapper	PSX	SCE
10) Ch. no Fushigi na Dangeon	PSX	Square



Verlängerung: Colony Wars 2 und Gran Turismo-Sequel angekündigt

Mit Colony Wars: Vendetta befaßt man sich bei Psygnosis gerade mit dem Nachfolger des erfolgreichen Hi-Res Weltraumepos. Schon jetzt verweist man darauf, daß das Spiel keinesfalls als simples Sequel mit ähnlichem Inhalt gedacht ist, sondern auf jeden Fall zum Großteil aus neuen Elementen besteht. Auch der absolute Rennspielüberflieger Gran Turismo bekommt einen Nachfolger. Polys hat kurz nach der Fertigstellung des ersten Teils bereits mit der Entwicklung begonnen und konzentriert sich nach eigenen Angaben besonders auf eine nochmals verfeinerte Fahrphysik und eine zusätzliche Aufstockung des bereits jetzt enorm umfangreichen Fuhrparks von knapp 200 Autos. Bevor das Spiel aber Ende 1998 in Japan erscheint, steht uns erst noch die verbesserte PAL-Version ins Haus, die wir in einer der nächsten Ausgaben ausführlich vorstellen werden.

Virgin: Was kommt nach Resident Evil 2?

Da man sich auf Lorbeeren bekanntlich nicht ausruhen soll, schmiedet man bei Virgin schon Pläne für die nächsten Monate. Console Experience entwickelt an einem Nintendo 64-Produkt, und auch um Freak Boy sieht es nicht so schlecht aus, wie man noch vor Wochen befürchtete. Eine Online-Meldung, die besagte, daß das Spiel gecancelt wäre, hat sich im Nachhinein als völlig falsch erwiesen. Allerdings gibt man zu, daß man tatsächlich erst Ende des Jahres an dem nun schon fast drei Jahre alten Projekt weiterarbeiten werde. Auch Segas Saturn-Nachfolger gehört zu den drei Plattformen, die von Virgin unterstützt werden. Zwar will man derzeit keine exakten Angaben zum momentanen Entwicklungsstand machen, aber laut Mark Skaggs (Executive Producer) stehen „einige coole Dinge" an.

TICKER

Von Clayfighter (N64) erscheint demnächst ein Director's Cut mit neuen Kämpfer - leider nur für die amerikanischen Rental-Stores +++ Sony bringt seinen Dual Shock-Controller in neuen Farben: Weiß, Diamantschwarz, Rauchgrau, Emerald, und Island Blue werden zukünftig in Japan zur Verfügung stehen, bei uns dauert es erfahrungsgemäß etwas länger +++ Hudson entwickelt mit Air Turbo einen weiteren N64-Titel +++ Mit der neuesten Wario-Episode erscheint für den Game Boy das erste 8 MBit Modul +++ Croc: Legend of the Gobbos kommt wieder. Nach dem bahnbrechenden Erfolg des Erstlings entwickelt Argonaut bereits Teil 2. Außerdem in der Pipeline: Alien vs Predator (Rebellion) und Alien Resurrection (Argonaut)+++

U-Bahn fahren wie die Profis

Rechtzeitig zum Release von Densyha de Go! (siehe auch Nippon Corner) hat Taito den passenden Steuerapparat auf den Markt gebracht. Damit können angehenden U-Bahn Profis nun realitätsnah üben, während der normalsterbliche Europäer ungläubig den Kopf schüttelt. Leider verfügt die Steuereinheit nicht über eine Rumble-Funktion, ist aber ansonsten solide verarbeitet. Höhepunkt ist eindeutig die Vertiefung in der Mitte des Pultes, die offenbar zum Abstellen des Kaffeebechers dienen soll.

Produkt: .... *Densyha de Go!-Controller*
Preis: .... *119,90 DM*
Bezugsquelle: .... *ACME Tel.: 0221/240 00 80*

Katana News

An einem weiteren Fehlstart hat man bei Sega offenbar kein Interesse: Um einen erfolgreichen Start der 128-Bit Konsole zu gewährleisten, wird ein Werbebudget von immerhin 100 Millionen Dollar aufgebracht. Alles schön und gut, aber wann erscheint das Wundergerät denn nun? Momentan plant man für die USA und Europa noch mit zwei verschiedenen Releasedates, und zwar April oder August 1999. Für Japan ist eine Veröffentlichung im Herbst 1998 anvisiert, im November sollte man seinem Importhändler einen Besuch abstatten. Zum Start sollen zum einen einige Model 3 Umsetzungen wie Daytona 2 und Sega Rally 2 erscheinen, zum anderen wird aber schon jetzt betont, daß man auch auf eigenständige Produkte setzen will. Zwei Spiele befinden sich bereits in Entwicklung: Ecco the Dolphin, der auf dem Mega Drive besonders grafisch beeindruckte, wird momentan von Appaloosa programmiert, die unter dem Novotrade-Label auch für Teil 1 verantwortlich waren. Der zweite Titel dürfte allerdings auf mehr Interesse stoßen, handelt es sich dabei doch um die Rückkehr von Sonic the Hedgehog. Mit dem Sonic Team, daß gerade Burning Rangers fertiggestellt hat, sitzt noch immer das Team vom grandiosen 16-Bit Erstling an den Tastaturen.

May the Light be with you

Direkt aus England ist uns die nächste Lightgun ins Haus geflattert. Die Pistole ist sowohl für Segas Saturn als auch für die PlayStation geeignet. Hier unterstützt sie neben den „Standardshootern" auch Time Crisis, das bisher nur mit der Namco-Gun spielbar war. Hierzu muß lediglich ein Schalter an der Seite des Produktes betätigt werden. Darüber hinaus verfügt das Gerät über ein Fußpedal mit dem man beispielsweise eine Smartbomb auslösen kann, ohne vorher umständlich umgreifen zu müssen.

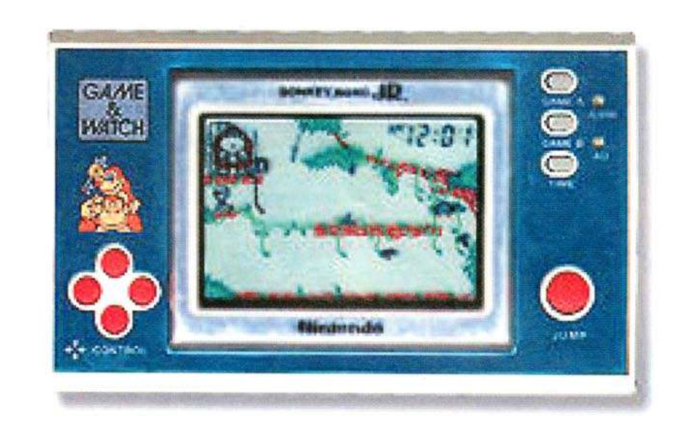


Damit nicht genug: Um den Realitätsgrad zusätzlich zu steigern, ist eine Rückstoßfunktion integriert, die einen jeden Schuß am eigenen Leib spüren läßt, sogar ein automatische Reload-Funktion steht zur Verfügung. Lightgun-Fans greifen zu, denn sie sind mit der Real Arcade Gun von Joy Tech ab sofort für jede Schlacht gerüstet.

Produkt: ....Real Action Lightgun
Preis: ....ca. 100,- DM
Tel.: 0044 1525 371 769
Bestelladresse: ....Joy Tech Europe
....................12 Firbank Way Chartwell Business Park Leighton
....................Buzzard Bedfordshire LU7 8YJ
webseite: ....www.lda.uk.com

Die Rückkehr der Klassiker

Die amerikanische Firma Toymax hat seit kurzem einen Exklusivdeal mit Nintendo, der es ihr erlaubt, die ehemals überaus populären Game & Watch- Titel neu aufzulegen. Die Minispielchen werden rein optisch an den Schlüsselanhänger-Game Boy angelehnt sein und dessen Dimensionen kaum überschreiten. Unter den Titeln befinden sich namhafte Größen wie Super Mario Brothers und Donkey Kong, aber mit Parachute und Fire auch Spiele, die nur den älteren Semestern noch etwas sagen dürften. Offiziell vorgestellt werden die Produkte auf der Toy Fair in New York, die im April stattfindet; ein Deutschlandvertrieb steht allerdings noch nicht fest.



IT'S WONZ AGAIN!
WONZ '98
ENDLICH IST SIE DA: REFEREE 98, DIE SCHLICHTWEG GENIALE SCHIEDSRICHTERSIMULATION, AUF DIE DIE FUSSBALLFANS DIESER WELT SO LANGE WARTEN MUSSTEN...
UND MIT HILFE DER „VIRTUAL WHISTLE" HABT IHR DIE MÖGLICHKEIT, RICHTIG AUTHENTISCH IN DAS SPIELGESCHEHEN EINZUGREIFEN...
...WENN SIE ERST EINMAL RICHTIG KALIBRIERT IST...
CALIBRATE
FLÜT!
PFEIFEN SIE SOLANGE AUF DIE BILDSCHIRMMITTE BIS DAS ROTE KREUZ ERSCHEINT!
FLÜÜÜÜÜÜÜÜ...
NA, DA GEHT ABER SCHON NOCH WAS..
EIN KLEIN WENIG MEHR MEHR VIELLEICHT NOCH?
KEUCH!
MEHR...MEHR..
WOHIN GEHT'S DENN...?
IN DIE MAX-PLANCK-STRASSE, DA MUSS EINER BEIM VIDEOSPIELEN VÖLLIGST KOLABIERT SEIN...
...SACHEN GIBT'S...
TJA..!
OH MANN, ICH HASSE DEN ERSTEN APRIL...
FAHR MAL RECHTS RAN!
WAS'N?
ICH MUSS SCHON WIEDER...
TÜÜHAHÜÄH!
ROTES KREUZ
NOTARZT
WROHH

and the winners are:

Leserumfrage- Gewinner Gewinner aus Teil 2 FG 3/98

Electronic Arts

FIFA 98 PS
Frank Sander aus Westerland, Moritz Hoch aus Werne, Frank Kaus aus Rüsselsheim, Felix Lennert aus Berlin, Katja Weinmann aus Regensburg

FIFA 98 N64
Andreas Abraham aus Burgthann, Thomas Oschmann aus Plauen, Gero Condello aus St. Augustin, Stefan Bachmann aus Würzburg, Stephan Steinbacher aus Unterwössen

Virgin

Resident Evil-Poster
Alexander Micic aus Wisloch, Ferdinand Braun aus Leibertingen, Martin Meinhard aus Lübeck, Michael Weißenbeck aus Köln, Tran Minh Hieu aus Mülheim an der Ruhr, Patrick Beitz aus Mielkendorf, Waldemar Münch aus Markebrügge, Daniel Becker aus Enger, Erkilia Emrah aus Berlin, Nikolas Vogt aus Michelfeld

Resident Evil Bomberjacke
Tobias Piry aus Konz, Lothar „Hardcore" Rado aus Frankfurt/M.

Interact

Racing Wheel für N64
Martin Resch aus Perlesreut

PS Pro Pad
Daniel Muchitsch aus Tann, Marcus Scherdel aus Lambsheim, Marcel Bleidorn aus Hoppenwalde, Andreas Fischer aus Berlin, Günther Reuther aus Hochstadt

Shark Pad Pro
Marc Neuer aus Berlin, Ronny Schulze aus Nonnendorf, Thomas Emmerich aus Mosbruch

Super Pad 64
Martin Ziemons aus Halberstadt, Janis Reitne aus Glauburg, Boris Materowski aus Plön

UBI Soft

F1 Pole Position
Ümit Gürler aus Neu-Ulm, Michael Schweineberg aus Voerde, Norman Schröder aus Mechernich, Jörg Thomsen aus Klanxbüll, Angelo Menconi aus Pfullingen

Tennis Arena
Aydin Cumut aus Steinhagen, Wolfgang Kröger aus Itzehoe, Thomas Schmusch aus Hamm, Michael Harre aus Gera, Helmut Blum aus Köln

Psygnosis

Overboard
Silvio Jangstetter aus Würzburg, Simone Ulrich aus Lehrte/Ahlten, Dominik Kreuzer aus CH-Tann, Manuel Braunholz aus Steinheim, Manuel Savio aus Ingelfingen, Markus Ost aus Hasselroth
Ingo Heynemann aus Münster, Thorsten Daim aus Augsburg, Thomas Nerger aus Krefeld, Jan Voss aus Halver

Colony Wars
Klaus Kastl aus Hilpoltsheim, Ulf Gunnar Beske aus Barnsdorf, Markus Bavcic aus Worms, Andre Friedrich aus Berlin, Helge Krauß aus Walthersdorf, Sascha Koepsel aus Frankfurt, Werner Fröhling aus Theilheim, Alfredo Didone aus Ludwigshafen, Oliver Schmid aus Dinkelsbühl, Jörn Hoffmann aus Neustadt

Colony Wars T-Shirt
Sascha Lindsay aus Duisburg, Doris Hellwig aus Arneburg, Daniel De Luca aus Rosenheim, Robert Schmidt aus Wuppertal, Roland Berninger aus Michelstadt, Stephan Polowczyk aus Sulzbach, Marc-Andre Graf aus Dülmen, Stefan Klawitter aus Bremen, Philipp Vop aus Berlin-Lichtenberg, Thomas Freitag aus Mönchengladbach, Dennis Berls aus Leverkusen, Thomas Eiers aus Selters, B. Schmidt aus Berlin
Andy Widmann aus Saaldorf, Elisa Stadelmann aus Schneckenlohe, T. Vollendorf aus Kisdorf, Thomas Burkhardt aus Bockau, Christopher Ruhm aus Mönchberg, Sebastian Müller aus Kranberg, Danny Walter aus Lenggries

Overboard-Mousepads
Dino Ricci aus Frankfurt/M., Philip Kanis aus Esens, Thomas Rippert aus Solingen, Bastian Dimitri aus Schwetzingen, Lars Hoffmann aus Berlin, Markus Pöhler aus Stuttgart, Marcel Haußmann aus Ludwigshafen, Daniel Bühler aus Ginsweiler, David Biensbeck aus Schermbeck, E. Dobrota aus Rottenburg

Die Gewinner der 10 Discworld 2 T-Shirts, 20 Pandemonium 2 T-Shirts, 10 Overboard T-Shirts, 20 Wing Over Modellbausätzen, 40 RE Aufklebersets, 20 Audio CDs Extreme G, 30 StreetFighter EX Demos, 30 Marvel Superheroes Demos, den Lucasfilm T-Shirts und den Baseballkappen werden auf dem Postwege umgehend benachrichtigt.

EA Sports Gewinnspiel

NBA Live 98 (PS)
Frank Lindermann aus Hamburg, Daniel Neumann aus Bodenstadt, Michael Oldendorf aus Brensbach, Jens Bischoff aus Friedrichshafen, Hans-Henning Brand aus Blender

NHL 98 (PS)
Benjamin Lennartz aus Niederkrüchten, Anni Zieger aus Treuen, Jens Denger aus Reichelsheim, Christian Schmidt aus Freckenhorst, Mario Charles aus Trier

FIFA 98 Road to World Cup (PS)
Christian Förster aus Liebenau, Stefan Focken aus Lammersfehn, Andre Volkens aus Übersee, Christian Mirbach aus aus Gnoien, Christian Kilian aus Köln

FIFA 98 Road to World Cup (N64)
Nicolai Stamp aus Nassau, Jörg Rössel aus Heilsbronn, Sylvia Lauber aus Bad Wurzach, Stefan Prauser aus Weilheim-Tech, Lars Nikolaus aus Helmstadt-Bargen

PGA Tour 98 (PS)
Enrico Herrmann aus Pothenschirmbach, Stefan Laubach aus Pfinztal, Martin Springer aus Menden, Moritz Liesegang aus Berlin, Ali Ol aus Kirchen

Madden NFL 98 (N64)
Peter Malterer aus Erding

Madden NFL 98 (PS)
Sebastian Holke aus Solingen

Virgin Gewinnspiel

Tetris Plus (PS)
Benjamin Fuhrmann aus Westerland/Sylt, Toni Theisen aus Pulheim, Dieter Osswald aus Bremervörde, Stephan Zausch aus Kall,
Stefan Anthes aus Rüsselsheim

VIDIS Gewinnspiel

PlayStation-Lenkrad
Thomas Bommhardt aus Kassel, Stefan Focken aus Lammertsfehn, Marco Krewing aus Uelzen

PSX Joypad
Nico Rießen aus Ratekau, Steve Krieter aus Holxen, M. Großmann aus Sebnitz, Marc Schüpbach aus Zollikon, Christoph Heinzelmann aus Wilhelmhafen

PSX Lightgun
Jens Denger aus Reichelsheim, Dennis Tomzig aus Werder/Hard, Eduard Schneider aus Köln, Sebastian Abratis aus Eutin, Cat Deptalla aus Lauchhammer

LX4 N64-Lenkrad
Sebastian Kalitzki aus Düsseldorf, Dominik Stäbner aus Gensingen, Johanne Knittel aus Selbitz

LX4 RF-Unit für N64
Tarik Hardt aus Bad Homburg, Christian Campanu aus Augsburg, Kirsten Kopf aus Berlin, Sascha Leonhardt aus Hamm, Steffen Langhaus aus Mainz

and the winners are:



Spielwarenmesse 1998: Das gab's zu sehen

Traditionsgemäß fand auch 1998 in Nürnberg wieder die internationale Spielwarenmesse statt. Vom 5. bis einschließlich 11. Februar konnte man sich in insgesamt 15 Hallen über die Neuheiten und Trends im Spielzeugsektor informieren. Da der Eintritt nur für Wiederverkäufer und die Fachpresse gestattet ist, haben wir in diesem Artikel das Wichtigste aus der Videospielbranche für Euch zusammengefaßt. Beginnen wir mit Nintendo: Wie so oft verfügten sie über den größten Stand, auf dem hinter geschlossenen Türen spielbare Versionen der kommenden N64-Hits **Zelda: Ocarina of Time** und **F-Zero X** gezeigt wurden. Über Zelda gibt es nicht viel neues zu berichten, auch in der schon halbwegs kompletten Variante sorgten einige Sequenzen für große Augen und feuchte Hände. Wenn das Spiel sich auch nur annähernd so weiterentwickelt, hat das Nintendo 64 endlich seinen nächsten Überflieger. Erscheinen soll das grafisch brillante Action-Adventure noch vor Weihnachten. Der zweite Nintendo Inhouse Titel hat ebenfalls großes Potential: Bei ausreichend großem Fernseher überzeugt der rasante Future-Renner **F-Zero X** besonders durch seinen kurzweiligen Mehr-Spieler-Modus. Neben diesen beiden Perlen war der Nintendo-Stand aber fest im Griff der **Pocket-Camera**. Dieses bereits auf der Shoshinkai-Messe vorgestellte Gerät überzeugte durch neue Features, die immer wieder Lust auf eine Schwarz-weiß-Fotosession machen. Traurig hingegen stimmte die Präsentationswand mit dilettantisch gefertigten N64-Covern. Neben klanghaften Titeln wie „Basketball" (Originalzitat eines Messebesuchers: „Vielleicht kommt ja auch Hüpfen, Laufen und Angeln") entdeckte man auch Highlights wie **„Jim Ertworm 64"**. (kein Schreibfehler), die einen etwas peinlichen Eindruck hinterließen. Da man selbst keinen Stand besaß, präsentierte Acclaim sein kultiges **'Reckin Balls** bei Big N. Wer dazu näheres wissen will, sollte einen Blick auf unser W.I.P werfen.

Am Stand des Marktführers Sony gab es, soweit man keine Einladung besaß, nichts vom derzeit besten Konsolenrennspiel **Gran Turismo** zu sehen. Man will offensichtlich lieber auf die stark verbesserte PAL-Version warten, die wir in einer der nächsten Ausgaben dann ebenso wie die schon getestete NTSC-Variante (FG 3/98) unter die Lupe nehmen werden. Die weiteren Höhepunkte waren das geniale **Kula World**, dessen Preview Ihr in dieser Ausgabe nachlesen könnt, und die deutsche Version von **Klonoa - Door to Phantomile**, das permanent von Schaulustigen umlagert wurde. Gleich nebenan hatte sich Psygnosis niedergelassen, die mit dem knuddligen **Kingsley** (ebenfalls in unseren News)ein vorzügliches Action-Adventure im Landstalker-Stil präsentierten. Wenn auch noch etwas unfertig, hinterließ das Spiel dennoch einen guten Nachgeschmack. Neben dem bereits getesteten Fighters Destiny stand auch die Laguna-Niederlassung ganz im Zeichen der PlayStation. **Lucky Luke**, der wohl innovativste Genremix seit langem, zog nicht nur aufgrund seines Grammy-verdächtigen Soundtracks die Blicke auf sich, sondern erinnerte viele Besucher an die gute alte Zeit, die man in der Jugend mit dem Cowboy und dessen zahlreichen Abenteuern verbracht hat. **Heart of Darkness** gab auch ein Lebenszeichen von sich und soll nun im Juni endgültig erscheinen. Neben den drei Megaman-Spielen **Mega Man X4**, **Mega Man 8** und **Mega Man: Battle & Chase** stachen besonders **Snow Racer 98**, ein irre schnelles Skispiel mit Hang zum reinrassigen Racer, und **Breath of Fire 3** hervor, die im Mai bzw. April erscheinen sollen. Mindscape präsentierte vier Konsolentitel, das innovative **Rats!**, das für beide Systeme erscheint, **Circuit Breakers**, den offiziellen Supersonic Racers Nachfolger, das ordentliche **World League Basketball** (PSX) und **Super Football Champ**, eine weitere Simulation des Volkssports Nummer 1. Software-Gigant Konami hatte auch einige Perlen an seinem Stand versteckt, vor allem das bereits jetzt überwältigend aussehende **Metal Gear Solid** sorgte für offene Münder. **Aero Gauge** (Preview in dieser Ausgabe) erscheint bei uns nun ebenfalls über Konami und machte auch keine allzu schlechte Figur. Viel Spaß hatten wir auch mit einigen Vertretern aus dem fernen Hong Kong, die diverse Konsolenimitate präsentierten, selbstverständlich mit der passenden Software. Einziger Haken: Unter der 32- oder 64-Bit-Haube befinden sich meist veraltete 8-Bit-Systeme, die bei vielen von Euch in einem verstaubten Karton liegen dürften.



Hyper Beast Duel

BLOODY ROAR

Sie ist da, die Bestie unter den Beat 'em Up's...
...wag Dich in die Arena und 200 fleischzerfetzende Moves pro Charakter lassen Dich wie einen blutigen Anfänger aussehen. Gönn Deinen Gegnern keinen Bissen, nutz das einzigartige Morph-Feature und weck die reißende Bestie in Dir. Die ums Verrecken gute Optik macht den Sieg über Deine Gegner zum wahren Festmahl. Die brutal schnelle Grafikengine reizt Deine Reflexe bis zur absoluten Blutleere aus.

AUGE UM AUGE, ZAHN UM ZAHN!

Fall nicht vom Fleisch, zeig Deine Zähne, beiß Dich fest, stell Dich der Herausforderung.

Bloody Roar wird Dir in Fleisch und Blut übergehen.

Top Game
[BLOODY GOOD!]

Maniac: 85%
Video Games: 86%
Fun Generation: 9 von 10
Mega Fun: 87%
PlayStation Magazin: 1,7
Next Level: 85%
Bravo Screenfun: Note 2
Play Playstation: 10 von 10
PlayStation Games: 87%

PlayStation



King of Fighters '97
Beat'em Up
SNK/Saturn





Die Neo Geo-Legende erscheint nun auch für Segas angeschlagenes Flaggschiff. Der klassische 2D-Prügler verläßt sich allerdings nicht auf die Standardfähigkeiten des Saturns, sondern setzt auf die 1MB-Ram-Card aus dem Hause SNK, anstatt die leistungsfähigere Capcom-Variante zu unterstützen. Spielerisch dürfte die Qualität des Originals erreicht werden, bleibt zu hoffen, daß der Spielspaß nicht von zu langen Ladezeiten gestört wird. Immerhin wird der Prügler gleich mit zahlreichem Zubehör angeliefert, wer also den Drang verspürt, kann seine Zimmer mit diversen Artworks ausstaffieren. In Japan erscheint das Spiel Ende März, ein US- oder Europarelease ist nicht vorgesehen.

Phantasy Star Collection
Rollenspiele
Sega/Saturn

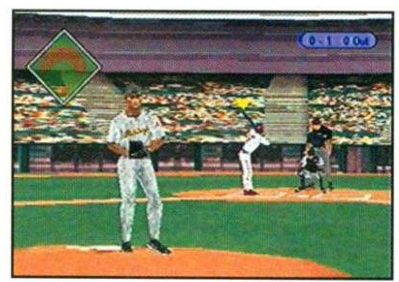




Nachdem man mit Sonic Jam den Anfang gemacht hat, arbeitet man bei Sega Japan nun an einer Umsetzung aller vier Phantasy Star Episoden. Fans freuen sich über den absoluten Urzustand der Spiele, weder an der Grafik noch am Sound wurden irgendwelche Veränderungen vorgenommen. Allerdings hat man es nicht dabei belassen, lediglich alle Module auf CD zu konvertieren, sondern wie beim schon erwähnten „Vorbild" auch wieder ein paar Bonusfeatures spendiert. Ein US-Release ist durchaus vorstellbar, bedenkt man, daß alle Versionen schon einmal in die englische Sprache übersetzt wurden. Aufgrund der niedrigen Nachfrage nach solchen Titeln in unseren Gefilden, sollte man allerdings nicht auf einen Europa-Release hoffen.

SOFTWARENEWS

Triple Play 99
Sportspiel
EA Sports/PlayStation

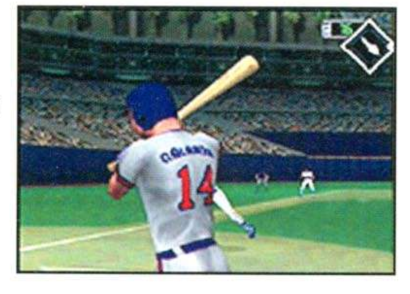




Die Tatsache, daß ein solcher Sportspielexot in unserer Newsrubrik Platz eingeräumt bekommt, beruht auf zwei Fakten: Zum einen ist der Vorgänger als der beste Baseballvertreter auf der PlayStation bekannt, und zum anderen wird das Spiel von den Jungs bei EA Sports auf die Beine gestellt, die ja bekanntlich in letzter Zeit für einige Referenztitel verantwortlich waren. Neben einer First-Person-Perspektive gibt es noch zahlreiche weitere Neuerungen, wie etwa eine verbesserte Computerintelligenz oder mit den Devil Rays und den Diamondbacks zwei nette Expansionteams. Auch der Sound soll völlig überarbeitet werden, laut EA hat man das angewandte Verfahren auf den Namen „Living Stadium Sound" getauft. Besondere Aufmerksamkeit verdient auch die Detailverliebtheit, mit der man zu Werke geht: Neben zusätzlicher Animation wurden auch neue Statistiken integriert, die willig über alles erdenkliche Auskunft geben. Baseball-Fans merken sich den Releasedate im Herbst unbedingt vor.

All-Star Baseball '99
Sportspiel
Iguana/Nintendo 64





Noch ein Baseballtitel? Richtig, eigentlich interessiert diese Sportart nur die wenigsten von uns, trotzdem ist auch dieses Spiel einen genaueren Blick wert. Besonders die Grafik verdient Beachtung, macht sie doch intensiv von der 640x480 Auflösung des N64 Gebrauch. Obwohl das Spiel noch lange nicht fertig ist, sieht das Gerüst schon jetzt beeindruckend aus. Die Aktiven bekommen mittels Motion-Capture Technik Leben eingehaucht und bewegen sich geschmeidig durch die 30 authentischen Stadien, die dank MLB- und MBLPA- Lizenz im Spiel integriert sind. Aufgelockert wird die Texture- und Goraudshading-lastige Grafik durch insgesamt 500 Animationssequenzen, die im Zusammenspiel mit dem Kommentar der New York Yankee Berichterstatter und Rumble-Pak-Support für eine gelungene Atmosphäre sorgen. Baseball Fanatiker kollabieren spätestens beim Release im Frühjahr, der Rest hofft bei anderen Titeln auf den Einsatz ähnlich aufwendiger Technik.

Lieferung versandkostenfrei ☎ 0531/24460-60

innerhalb Deutschlands

Sony-Playstation

Ace Combat 2	94,95
Alien Trilogie	49,95
Armoured Core	* 94,95
Auto Destruct	* 89,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	* 84,95
Baphomets Fluch 2	94,95
Batman & Robin	* 84,95
Beast Wars	* 84,95
Bleifuß 2	* 74,95
Bloody Roar	84,95
Brahma Force	* 84,95
Breath of Fire 3	* 94,95
Bubble Bobble 2	* 84,95
Bug Riders	79,95
Buggy	* 99,95
Bushido Blade	94,95
Bust-a-Move 3	* 69,95
Caesars Palace	84,95
CART World Series	* 84,95
Colony Wars	94,95
Command & Conquer 2	99,95
Constructor	* 84,95
Cool Boarders 2	94,95
Crash Bandicoot	* 49,95
Crash Bandicoot 2	94,95
Critical Depth	* 79,95
Croc	89,95
Destruction Derby 2	49,95
Devils Deception	84,95
Diablo	* 89,95
Discworld 2	94,95
Dungeon Keeper	* 89,95
Dynasty Warriors	94,95
Explosive Racing	89,95
FIFA 98 Die WM	89,95
Fighting Force	99,95
Final Fantasy VII	109,95
Firetrap	* 89,95
Fluid (=Depth)	* 84,95
Formel 1 97	109,95
Forsaken	* 94,95
Frogger	84,95
Gex - Enter the Gecko	* 84,95
Ghost in the Shell	* 94,95
G-police	109,95
Grand Theft Auto	84,95
Grand Turismo	* 109,95
Grid Run	* 84,95
Heart of Darkness	* 94,95
Hercules	94,95
Herks Adventure	89,95
Indy 500	* 84,95
Jersey Devil	94,95
Jet Rider 2	* 84,95
John Madden NFL 98	89,95
Kula World	* 94,95
Lost World. Jurassic Park	89,95
Lucky Luke	* 94,95
Mace : The Dark Age	* 89,95
Magic the Gathering	84,95
Master of Teras Kasi	* 84,95
Maximum Force	* 89,95
MDK	94,95
Megaman 8	* 94,95
Men in Black	* 99,95
Micro Machines 3.0	49,95
Monopoly	84,95
Moto Racer	89,95
Motor Mash	84,95
Nagano Winter Olympics	109,95
Nascar 98	89,95
NBA 98	89,95
NBA Hangtime	* 84,95
Need for Speed 3	* 89,95
NHL 98	89,95
NHL Breakaway 98	84,95
NHL Face Off 98	* 84,95
NHL Powerplay Hockey 98	* 84,95
Nightmare Creatures	94,95
Nuclear Strike	89,95
Oddworld - Abe´s Oddysee	89,95
One	* 84,95
Pandemonium 2	89,95
Pax Corpus	* 89,95
Pet in TV	* 84,95
Point Black	* 94,95
Populous 3	* 89,95
Porsche Challenge	* 49,95
Power Soccer 2	94,95
Powerboat Racing	* 94,95
Premier Manager 98	* 99,95
Rapid Racer	84,95
Rebel Assault 2	99,95
Reboot	* 89,95
Resident Evil 2	* 99,95
Resident Evil 2 US	139,95
Resident Evil Directors Cut	84,95
Resident Evil Directors Cut US	99,95
Ridge Racer Revolution	49,95
Risiko	84,95
Riven	*119,95
Road Rash	49,95
Robotron "X"	* 84,95
Rock ´n´ Roll Racing 2	94,95
San Francisco Rush	* 89,95
Shadow Master	94,95
SimCity2000	84,95
Skull Monkeys	89,95
Soul Blade	* 49,95
Soviet Strike	49,95
Spawn	* 84,95
Spice World	* 49,95
Sreetfighter Collection	* 84,95
Steel Reign	* 84,95
Streetfighter ex plus alpha	84,95
Super Pang Collection	* 94,95
Tekken 2	* 49,95
Tenka	99,95
Test Drive 4	89,95
Tetris plus	79,95
Theme Hospital	* 89,95
Time Crisis incl. Lightgun	159,95
Time Crisis ohne Lightgun	* 94,95
TOCA	89,95
Tomb Raider 2	99,95
Total Driving	84,95
Total NBA 98	* 84,95
Treasures in the Deep	* 94,95
VMX Racing	* 89,95
V-Ralley	89,95
Warcraft 2	89,95
Wipe Out 2097	* 49,95
Worms	49,95
Z	84,95

Hardware

Analog Joystick Sony	119,95
Analog-Controller Sony	59,95
Controller	19,95
Controller programierbar	29,95
Controller Sony	39,95
Controller-Verlängerung 2m	19,95
Euro-Scart-Kabel	19,95
Game-Buster	79,95
HF-Adapter Sony	49,95
Joystick	59,95
Lenkrad m. Pedalen	119,95
Link-Kabel	19,95
Memory Card 120 Blocks	49,95
Memory Card 360 Blocks	69,95
Memory Card Sony	34,95
Mouse Sony	59,95
Multi-Tap Sony	69,95
neGcon Sony	79,95
Playstation-Tasche	89,95
Spec. Joystick Sony	109,95

Nintendo 64

1080 Snowboarding	114,95
Blast Corps	114,95
Bomberman	89,95
Clayfighter 63 1/3	139,95
Cruisin USA	89,95
Dark Rift	139,95
Diddy Kong Racing	89,95
Extreme G	129,95
F1 Pole Position	149,95
FIFA98 Die WM	139,95
Fighters Destiny	*129,95
Forsaken 64	*129,95
Golden Eye PAL EV	139,95
Golden Eye US	179,95
Hexen64	139,95
Int. Superstar Soccer 64	149,95
John Madden 64	139,95
Lamborghini 64	139,95
Lylat Wars	139,95
Mission : Impossible	*149,95
Mission : Impossible US	*179,95
Multi Racing Championchip	129,95
Nagano Winter Olympics	149,95
NBA Hangtime	139,95
NFL Quaterback Club 98	139,95
NHL Breakaway 98	*129,95
Pilotwings64	119,95
Robotron X	*139,95
San Francisco Rush	139,95
Shadow of the Empire	139,95
Snowboard Kids	* 89,95
Super Mario 64	89,95
Super Mario Kart 64	89,95
Tetrisphere	* 89,95
Top Gear Rally	139,95
Turok	139,95
Turok EV	139,95
Waverace 64	89,95
Wayne Gretzky´s 3D Hockey	139,95
WCW	*149,95
Wetrix	*149,95
Yoshis Island	* 89,95

Hardware

Adapter US-JP-Pal	49,95
Controller N64	49,95
Gamekiller	69,95
Memory Card 1 Meg	24,95
Memory Card 5 Meg	69,95
Pad-Verlängerung	19,95

WCW* 149,95

Grand Turismo* 109,95

Resident Evil 2* 99,95

Fighters Destiny* 124,95

Bushido Blade* 94,95

Diablo* 89,95

Lucky Luke* 49,95



Alle Preise sind Versandpreise in DM inkl. Mehrwertsteuer und Versandkosten innerhalb Deutschlands, exkl. 3,50 DM Nachnahmegebühren. Für Sendungen, die bestellt, aber nicht abgenommen werden, berechnen wir eine Pauschale von 30,- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.

* = bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen
EV = engl. PAL-Version
US = US-NTSC-Version

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit. Händleranfragen erwünscht.

MieKro MultiMedia GmbH
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig
Tel.: 0531 / 24460-60
Fax: 0531 / 24460-99

BEAT 'EM UP

P 107 SZ
GAME PAD (SCHWARZ)

P 107 BU
GAME PAD (BLAU)

P 107 GN
GAME PAD (GRÜN)

P 107 GAME PAD
Bringt Farbe ins Spiel...
- Für Sony PlayStation
- Acht Tasten
- Vier Richtungstasten
- Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung **DM 29,95**

P 1124 ULTRA RACER PSX
Echtes Fahrgefühl zum günstigen Preis
- Hand-Lenkrad für Sony PlayStation
- 14 Funktionstasten • Analoges Mini-Lenkrad
- 10 Tasten programmierbar als Feuertasten
- Analoge Trigger-Steuerung
- Ergonomisches Design

unverbindl. Preisempfehlung **DM 79,95**

P 102 KLEINE MEMORY CARD
So klein, aber so viel drin
- Für Sony PlayStation • Bis zu 15 Speicherplätze
- 1 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung **DM 34,95**

SV 1110 MEGA MEMORY CARD (o.Abb.)
- 4 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung
DM 89,95

SV 1118 V3 RACING WHEEL PS
Jedes Rennen ein Genuß
- Analoge, programmierbare Lenkreaktion
- Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuertasten
- Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten
- Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Beständige Speicherfunktion
- Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung
- Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal

unverbindl. Preisempfehlung **DM 149,00**

SV 100 PIRANHA PAD
Das griffige Pad
- Für Sony PlayStation
- Acht Tasten • Dauerfeuer
- Zeitlupe • Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung **DM 39,95**

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

INTERACT
GAME PRODUCTS

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)
• PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Final Fantasy V

Rollenspiel

Square/PlayStation





Nach dem gewaltigen Erfolg von Final Fantasy VII setzt Squaresoft nun den fünften Teil für die PlayStation um. Prinzipiell handelt es sich um eine exakte Kopie des Super Famicom Vorbilds von 1992, das aufgrund des zu hohen Schwierigkeitsgrades leider niemals mit englischen Bildschirmtexten erschienen ist. Zwar gab es Pläne, das Spiel, welches mit anderen Teilen der Serie nichts gemein hat, unter dem Namen Final Fantasy Extreme zu veröffentlichen, doch dieses Vorhaben wurde auf Eis gelegt. Damit aber keiner behauptet, man würde es sich jetzt zu einfach machen, wurde dem vorzüglichen Rollenspiel ein bildhübscher Rendervorspann spendiert, von dem Ihr Euch bis zum Release im Mai schon einmal anhand unserer Bilder einen Eindruck machen könnt. Leider scheint auch diesmal eine Veröffentlichung außerhalb Japans eher unwahrscheinlich.

Gundam - The Battle Master 2

Beat'em Up

Bandai/PlayStation





Zumindest in Japan sind die klassischen 2D-Prügler nicht totzukriegen, was nicht zuletzt die Entwicklung eines Nachfolgers zu Battle Master aufzeigt. Die Grundzüge des im Lande der aufgehenden Sonne populären Spiels wurden übernommen, was bedeutet, daß noch immer bildschirmfüllende Mechs gegeneinander antreten. Mit RX-78 und vGundam sind zwei Charaktere verschwunden, jedoch wird die Lücke mit vier Neulingen mehr als geschlossen. Glücklicherweise wurden die Waffen beibehalten, sind diesmal aber in ihrer Anwendungsdauer limitiert und werden erst nach Ende eines Matches wieder aufgeladen. Die letzte Neuerung sind Super Special Moves, die zweifellos dazu dienen, die gegnerische Temperaturanzeige (Energiebalken gibt es nicht) in die Höhe zu treiben.

SOFTWARENEWS

One 2

(Arbeitstitel)

Jump'n Shoot

Climax/PlayStation







Wenn Ihr diese Zeilen lest, dürften viele von Euch noch mit dem überdurchschnittlichen ersten Teil der effektgeladenen Ballerorgie beschäftigt sein. Zwischenzeitlich macht man sich bei ASC aber ernsthafte Gedanken über einen Nachfolger. Man schlüpft erneut in die Rolle von Cane, der immer noch versucht, die Verantwortlichen für seine Cyborg-Umwandlung zu finden. Sein Weg führt durch insgesamt zehn Level, welche unter anderem in der verlorenen Stadt Atlantis, einer Sumpfgegend und diversen Ruinen spielen. Sogar über eine Fallschirmsequenz zerbricht man sich momentan den Kopf. Die filmreifen Zwischensequenzen werden beibehalten, und auch sonst will man sich laut Jayson Bernstein nahe am ersten Teil orientieren. Eines steht schon jetzt fest: Egal für welches Entwicklerteam man sich letztendlich entscheidet (momentan stehen neben Climax noch zwei andere Firmen in der näheren Auswahl), das Sequel dürfte auf jeden Fall ein potentieller Hit werden.





Bio Hazard 2
3D-Action
Capcom/Saturn




Der Saturn bekommt nun doch noch einen ehrenvollen Abschied. Nachdem sich der Nachfolger des populären Horror-Adventures in Japan erwartungsgemäß gut verkauft, hat Capcom nun auch offiziell eine Umsetzung für den Saturn angekündigt. Spielerisch dürfte es keine großen Unterschiede geben, wie es inhaltlich aussieht, vermag zum jetzigen Zeitpunkt noch niemand zu sagen. Auch wenn es noch nicht bestätigt wurde, geht man davon aus, daß inhaltlich alles beim alten bleiben wird. Es gibt also weiterhin die Möglichkeit, entweder mit Leon oder mit Claire in den Kampf gegen die lebenden Toten zu ziehen. Kleine Änderungen im Ablauf sind bei Capcom allerdings immer möglich, man sollte sich überraschen lassen. Zwei Gerüchte halten sich schon des längeren: Zum einen will man die hauseigene 4MB-Card unterstützen, um sowohl grafisch als auch bezüglich der Ladezeiten gute Resultate zu erzielen, und zum anderen soll das Spiel mindestens (!) zwei CDs umfassen. Einen Releasetermin gibt es leider noch nicht.

Kingsley
Action-Adventure
Psygnosis/PlayStation




Landstalker- und vor allem Zelda-Freunde werden mit diesem Titel von Psygnosis defintiv auf ihre Kosten kommen. Hinter Kingsley verbirgt sich ein Action-Adventure der besonderen Art. Statt den Helden, übrigens ein naher Verwandter von Bugs Bunny, mit ekligen Monstern zu konfrontieren, stellt man ihm Gegner aus dem Reich der Tiere in den Weg, die sich hinsichtlich ihres Niedlichkeitsfaktors selbst übertreffen. Die Grafik ist selbstverständlich auf dem neuesten Stand und präsentiert sich in einem ansehnlichen 3D-Gewand. Storytechnisch bekommt man richtig was geboten, unter anderem trifft man auf die kauzigen Mönche, die sämtliche Biervorräte vergiftet haben. Trotz dieser fatalen Tatsache sollte man aber das primäre Ziel nicht aus den Augen verlieren, sprich die Befreiung des entführten Vaters aus den Händen des Oberschergen Bad Custard.

SOFTWARENEWS

Street Fighter EX 2
Prügelspiel
Capcom/Arcade





Capcom bleibt seiner Linie treu und kündigt mit Street Fighter EX 2 den nächsten Teil der legendären Prügel-Saga an. Das Polygon-Spiel setzt diesmal auf einen verstärkten Einsatz an Special-Effects und auf deutlich verbesserte Hintergründe, die wirklich phänomenal aussehen. Die Kämpfer bekommen neue Super Combos spendiert und sehen deutlich detaillierter aus als noch im Vorgänger. Der seit Super Street Fighter 2 Turbo verschollene Blanka ist endlich wieder mit an Bord und bringt zusammen mit einigen Rookies frischen Wind in die Street Fighter Runde. Bleibt zu hoffen, daß wir eines Tages eine PlayStation-Umsetzung zu sehen bekommen.

Shadow Man
3D-Action
Iguana UK/Nintendo 64




Michael LeRoi ist ein ganz besonderer Kerl: Anstatt eine gewöhnliches Leben zu führen, ist er aufgrund seiner magischen Kräfte in der Lage, zwischen der „normalen" und der Welt des Todes hin- und herzuspringen. Ebenfalls auf einem Comic basierend, erinnert Shadow Man in vielerlei Hinsicht an Turok: Dinosaur Hunter. In dreidimensionalen Leveln jagt man nach Monstern, Schlüsseln und dem erlösenden Exit; wer den Drang verspürt, kann außerdem nach Geheimräumen Ausschau halten. Im Gegensatz zum Vorbild kann Shadow Man aber auch Gebäude aufsuchen und vom „Multiple Action"-System Gebrauch machen, dasdie Ausführung von mehreren Aktionen gleichzeitig ermöglicht. Egal ob man sich in der Wüste, einem verlassenen Industriegebiet oder in einer Stadt bewegt, bereits jetzt sieht das reichlich brutale Spiel ziemlich gut aus. Als Erscheinungstermin ist der November anvisiert.



02232-922694

Ihr Videospiele Versand

Playstation

Playstation Grundgerät	289,90	Final Fantasy 7	99,90
Playstation mit 2 Pads +Mem. Card	333,90	Formel 1' 97	99,90
Ace Combat 2	79,90	Forsaken *	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90	Hercules	89,90
Blody Roar *	89,90	Lucky Luke *	89,90
Bugriders	79,90	Madden NFL' 98	89,90
Bushido Blade *	79,90	Magic the Gathering	89,90
Bust a Move 3 *	59,90	MDK	89,90
Colony Wars	89,90	Resident Evil Directors Cut	89,90
Crash Bandicoot 2	89,90	Resident Evil 2 US	129,90
Diablo *	89,90	Skull Monkeys	89,90
Deathtrap Dungeons *	89,90	Time Crisis incl. Gun	139,90
Discworld 2	89,90	Tomb Raider 2	89,90

Playstation Zubehör:

Multinorm Umbau incl. RGB Kabel	89,90	3 Memory Carts	79,90
Umbau Set (Chip+RGB Kabel)	59,90	Gun mit Laserpointer	89,90
Joypad verschiedene Farben	29,90	Gun mit Autoreload	59,90
Memory Cart 15 Blocks	29,90	Analog Controller	59,90

Playstation Platinumserie

Air Combat	Fifa 96	Soul Blade*
Alien Trilogie	Int. Track & Field	Soviet Strike*
Crash Bandicoot *	Micro Machines V3 *	Tomb Raider *
Destr. Derby 2	Porsche Challenge *	Wipeout 2097 *
Fade to Blackt	Rayman	Worms

49,90



Resident Evil 2 US

129,90

Playstation Grundgerät
mit 1 Jahr Herstellergarantie 289,90

Multinorm Playstation 349,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Playstation Grundgerät
und ein Platinumspiel
nach freier Wahl 333,90

Platinum Box
3 Spiele aus der Platinumserie
nach freier Wahl 129,90





Yoshi`s Story *

Nintendo 64 Grundgerät
mit 1 Jahr Herstellergarantie 299,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Memory Card 24,90

Nintendo 64

Nintendo 64 Grundgerät	299,90	Lamborgini 64	139,90
Blast Corps	109,90	Starfox 64 incl. Rumble Pack	129,90
Bomber Man 64	89,90	Mario Kart 64	89,90
Cruis´n USA	89,90	Multi Racing Championship	139,90
Dark Rif	129,90	NBA Hang Time	129,90
Diddy Kong Racing	89,90	Pilot Wings 64	109,90
Extreme G	139,90	Snowboard Kids	89,90
F1 Pole Position 64	139,90	Super Mario 64	89,90
G.A.S.P. *	139,90	Top Gear Rally	139,90
Geomon *	139,90	Tetrisphere *	89,90
Golden Eye 007	139,90	Wave Race 64	89,90
Hexen 64	139,90	WCW Wrestling *	139,90
Int. Superstar Soccer 64	139,90	Yoshi`s Story (Yoshis Islands 64) *	89,90

Nintendo 64 Zubehör:

Controller Nintendo	59,90
N 64 Superpad (Controller)	44,90
Controller Pak	39,90

Rumble Pack-Verstellbar
24,90

Weitere Spiele + Zubehör sowie die neuesten Importe für alle Systeme auf Anfrage !!!

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele !!! Informationen auf Anfrage.

Spieleberater & Lösungshefte

zum Beispiel:

Baphomeds Fluch 2	Resident Evil	Blast Corps
MDK	Resident Evil-Direct. Cut	Golden Eye
Exhumed	Oddworld: Abe`s Odysse	Lylat Wars
Suikoden	Tekken 2 / Toshinden 2	Mace-the Dark Age
Legacy of Kain	Command & Conquer 2	Turok

14,80

Wir führen auch
Spieleberater & Lösungshefte
zu vielen anderen Spielen !
Einfach mal nachfragen !

* = Bei Drucklegung noch nicht erschienen.

Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. 9,90 DM Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von 200 DM (ausgenommen Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Waare, werden pauschal mit den uns entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Unser Recht Aufschlag Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Es gelten unsere AGB. Vorbestellungen von Soft - und Hardware sind jederzeit möglich.



Winterburg 38 - 50321 Brühl
Tel.: 02232-922694
Fax: 02232-922695

Bestellzeiten:
Mo.-Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa. : 10.00 - 16.00 Uhr

Händleranfragen erwünscht !

BIG



strikes back

THE WORDS>> GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN
THE GRAFX>> KAI NEUGEBAUER
THE GAMES>> NINTENDO
THE MAG>> FUN GENERATION
THE TIME>> 1534CET



Die Grafiken wirken weitaus plastischer und klarer als man es vom N64 gewohnt ist



Man kann zu jeder Gelegenheit alle Details des Levels sehen, ohne Nebeleffekte in Kauf nehmen zu müssen

BANJO-KAZOOIE

Im Juni 1997 stellte Nintendo im Rahmen der Electronic Entertainment Expo in Atlanta erstmals Banjo-Kazooie vor. Neben Spielen wie Rares Conker's Quest oder Golden Eye ging der Titel eigentlich ein wenig unter. In gewohnter 3D-Qualität im Mario 64-Stil hüpfte ein Bär mit einer Art Vogel im Rucksack durch kunterbunte Welten. Nach der Messe riß der Informationsfluß über Banjo-Kazooie plötzlich ab, und als Rare auch noch veranlaßte, daß keinerlei Screenshots der E3-Version mehr veröffentlicht werden dürfen, konnte man fast glauben, daß Banjo-Kazooie niemals das Licht der Spielewelt erblicken würde.

Als Rare Weihnachten 1997 plötzlich Diddy Kong Racing aus dem Hut zauberte, war sich die Fachpresse wieder einmal einig: Solche Grafiken hatte man bis dato noch nicht gesehen. Keine kaschierenden Nebeleffekte, keine Unschärfen, nur glasklare Grafiken und rundgeformte Körper, die nicht einmal mehr entfernt an eckige Polygonhaufen erinnerten. Nur wenige wußten, daß Rare eine neuartige Grafikroutine entwickelt hatte, die das Kunststück vollbringt, mit weniger Polygoneinsatz glattere Grafikoberflächen zu erzeugen. Zudem wird das Nintendo 64 durch das Zauber-Tool in puncto Rechenleistung entlasten und läßt somit aufwendigere Grafiken zu. Real Time Dynamic System heißt die Spielerei, die praktisch zeitgleich mit Banjo-Kazooie entwickelt wurde. Als dieser Titel auf der Spielwarenmesse in Nürnberg erneut vorgestellt wurde, rieben sich die Journalisten verwundert die Augen. Banjo-Kazooie wirkte viel plastischer, farblich brillanter und grafisch feiner aufgelöst, als man es in Erinnerung hatte, natürlich dank Real Time Dynamic System.



Von dieser Plattform aus kann man höher springen



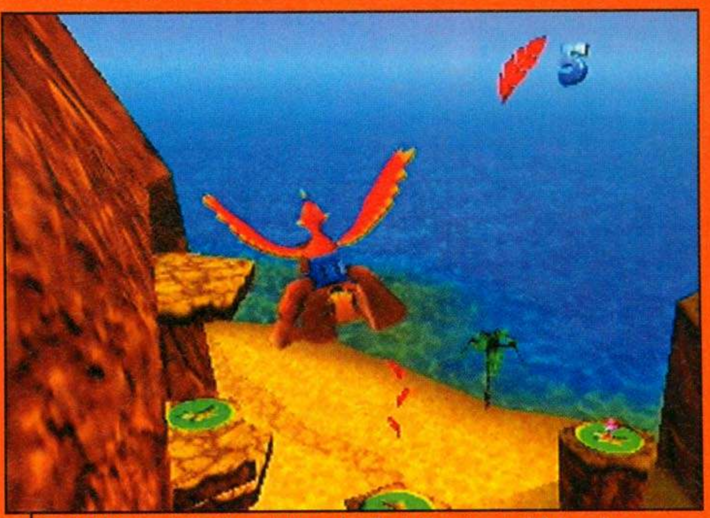
Kazooie pickt sich die gesammelten Gegenstände aus Banjos Hand



Diese „wunderschöne" Hexe ist an der Misere schuld



Die obligatorische Eiswelt



Ins Bild blockende Grafiken wird man bei Banjo-Kazooie vergeblich suchen

Schneewittchen und der Bär mit dem Vogel

Die Charaktere im Spiel wurden kompatibel zur Nintendo-Zielgruppe gestaltet. Banjo ist ein knuddliger Bär mit Riesenappetit auf Honig. Auf seinem Rücken befindet sich ein Rucksack, in dem der Vogel Kazooie lebt. Als Team können sie sogar Mario und seiner Vielzahl an Spezialbewegungen Paroli bieten, immerhin haben sie ebenso wie der Klempner 24 Aktionen im Repertoire, die logisch und intelligent auf das Nintendo-Pad übertragen wurden. Weitere Charaktere wie Geisterwesen, die alles, was in dieser Richtung zu bestaunen war, extrem blaß aussehen lassen, allerlei Getier mit höchstem Niedlichkeitsfaktor sowie der nach eigener Auskunft beste Schamane der Videospielgeschichte werden Nintendo-Fans zweifellos faszinieren.


Spezielle Sprungfelder katapultieren das Duo in die Luft. Die Kiste im Hintergrund ist bissig, kann aber durch geschicktes Hineingreifen ausgetrickst werden


An dieses Puzzle-Teil kommt man nur mittels eines Rückwärtssaltos von Banjo



Ein tückischer Gegner! Die Krabbe kann nur mit Tricks besiegt werden


In der unterirdischen Schrottwelt kann selbst ein Leveleingang bedrohlich wirken


Um schneller laufen zu können, oder steile Hänge zur Erklimmen, nimmt Kazooie Banjo auf den Rücken

in;former

In dem verschlafenen Dorf Twycross in Warwickshire findet man ein verträumtes Backsteinhaus, das von außen kaum den Eindruck vermittelt, die derzeit am höchsten im Kurs stehensten Software-Schmiede außerhalb Japans zu beherbegen. Und wie es aussieht, will Rare mit Spielen wie Banjo-Kazooie, Conker's Quest oder Diddy Kong Racing am Thron des Nintendo-Gurus Shigero Miyamoto rütteln.
Gegründet wurde Rare im Jahr 1983 von den Brüdern Chris und Tim Stamper. Ihr erstes Spiel erschien für das Home Computer-System Sinclair ZX Spectrum und war das Weltraum-Ballerspiel Jet Pac. Schon in den frühen Achtzigern dominierten die Brüder Stamper, die vom Programmieren bis hin zum Verpacken und Verteiben der Software alles in Heimarbeit machten, die britischen Software-Charts. Weitere Top-Hits waren die 2D-Adventures Atic Atac, Knight Lore und Underworld (alle ZX Spectrum), die vor allem mit ihren abgefahrenen Comic-Figuren und dem professionell gestalteten Leveldesign die britische Vormachtstellung der Sinclair-Maschine vor dem C64 festigten. Zwischen 1988 und 1991 erschienen viele Game Boy- und NES-Titel, zumeist Auftragsarbeiten wie Wrestling-Spiele, Umsetzungen ihres NES-Hits Snake Rattle'n Roll und viele andere, oftmals mittelmäßige Produktionen. Erst 1994 schaffte Rare den internationalen Durchbruch mit dem SNES-Modul Donkey Kong Country, welches vor allem in den USA und Europa ähnliche Stückzahlen wie die Mario-Titel verkaufte. Mit dem hierzulande indizierten Killer Instinct 2 gab Rare den Arcade-Spielern schon einen Vorgeschmack auf das, was man zukünftig auf dem Nintendo 64 wohl wird erwarten können. Für Nintendos 64-Bitter schob man auch gleich nach dem Release der Maschine den 2D-Prügler in der Gold-Edition nach, der ganz große Wurf gelang allerdings erst mit Blast Corps, Golden Eye und Diddy Kong Racing. Derzeit programmiert Rare sowohl an Banjo-Kazooie, Conker's Quest und einem weiteren Titel im Golden Eye-Stil. Aufgrund rechtlicher Probleme könnte es jedoch ein Agenten-Spiel ohne den smarten Geheimagent werden.

Die Geschichte von Banjo und Kazooie ist an das Grimm'sche Märchen von Schneewittchen und den sieben Zwergen angelehnt. Als die giftgrüne, völlig verwarzte Hexe Grunhilda ihren magischen Kessel befragt, wer den nun dieSchönste im ganzen Lande sei, antwortete dieser zum Ärger der Zauberin, die sich als klare Siegerin wähnte, daß dies wohl in Ermanglung von Sandra Gößmann oder Rhona Mitra die Bärin Piccolo sei, die zufällig auch noch Banjos Freundin ist. Nach alter Hexentradition subtrahiert die stinksaure Grunhilda Piccolo sofort aus den lokalen Gefilden in eine andere Dimension, womit wir wieder beim klassischen Nintendo-Leitmotiv wären: Bösewicht entführt, Held rettet.

Jäger und Sammler

Neun Welten bietet Rare dem Mario-verwöhnten Zocker an. In jedem dieser Level findet man diverse Zugänge zu Abschnitten, Extra Stages etc. Ähnlich wie bei Mario 64 kann man jeden Gegenstand benutzen, alle Bauwerke erklimmen und selbst von hohen Aussichtspunkten, wie z.B. Bergspitzen, den gesamten Level überblicken. Diese Sichtfreiheit wurde hier noch weiter ausgereizt als bspw. bei Pilotwings oder Mario 64. Wann immer ein Jump'n Run für das Nintendo 64 auf den Markt kommt, scheint es interne Vorgaben für das Leveldesign zu geben, die in etwa besagen müssten, daß jedes Spiel eine Eiswelt, ein Geisterhaus und ein Piratenschiff aufweisen muß. Trotz vieler Anleihen aus der gesamten Videospielgeschichte schaffte es Rare, das Spiel mit einigen Innovationen zu bestücken. Mumbo, der beste Schamane der Welt, kann das Duo bspw. in eine Ameise oder einen Kürbis verwandeln, um die gesuchten Noten, Puzzleteile, Jinjo Birds oder Schlüssel auch an eigentlich unzugänglichen Orten aufzustöbern, die nach guter alter Nintendo-Manier quer über alle Abschnitte teilweise äußerst knifflig verteilt sind. Banjo-Kazooie ist vollgestopft mit Mini-


Kazooie von vorne

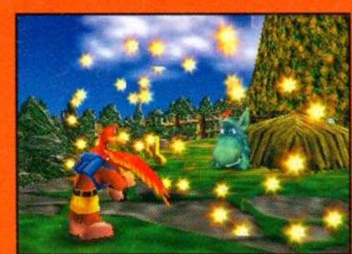

Flucht oder Kampf?


Der beste Schamane der Welt gewährt gegen entsprechende Bezahlung diverse Verwandlungen



Das Nilpferd hat zwei Teile eines Schatzes verloren

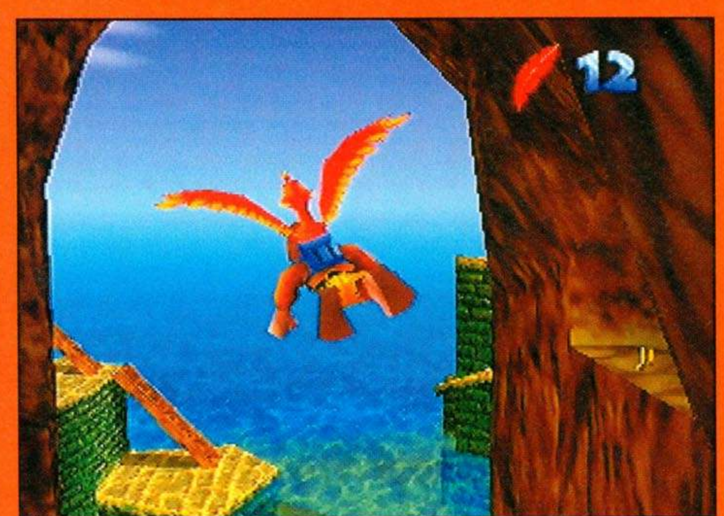

Dieser Fisch ist keine Bedrohung, sondern eine Maschine


Mit den gesammelten Noten bekämpft man die Schergen der Hexe


Auf dem Mast des Piratenschiffs befindet sich eine Abflugstelle für Kazooie



Der Gorilla bewirft Euch mit Kokosnüssen



Die Federn, die oben rechts eingeblendet sind, ermöglichen es Kazooie, kurze Strecken zu fliegen



Bei der nächsten Landung entdeckt ihr neue Hinweise, wo der Schatz liegt


Im Inneren des Geists ist ein Puzzle-Teil versteckt. Ohne die Verkleidung als Pumpkin kommt Ihr da nicht heran

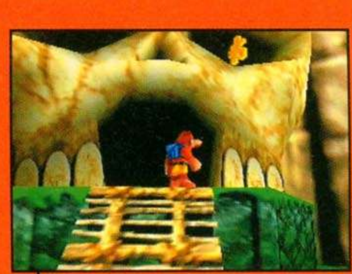

Eine der vielen Verwandlungen von Banjo-Kazooie

Spielen, die Euch einiges an Kombinationsgabe abverlangen.

Besonders positiv fiel uns die Kameraführung innerhalb des Spiels auf. Glaubte man, daß Mario 64 perfekt „abgefilmt" wurde, demonstriert Rare, wie intelligente Kameraführung auszusehen hat. Da wir direkt vor der Banjo-Kazooie-Session Zelda 64 anspielen konnten, sahen wir, daß die japanischen Programmierer um Herrn Miyamoto anscheinend noch nicht soweit sind.

Die neuen Champions?

Rare überraschte die Videospiel-Welt schon einmal mit der Donkey Kong-Serie auf dem SNES. Auf dem Nintendo 64 scheint ihnen ein ähnliches Kunststück gelungen zu sein. Mußten sie mit dem inzwischen indizierten Prügler Killer Instinct noch eine Pflichtübung absolvieren, zeigten sie mit Golden Eye und Blast Corps, daß die Nintendo-Zukunft nicht alleine auf Miyamotos Schultern lasten muß. Mit Diddy Kong zeigten sie dem japanischen Mario-Erfinder und seinem Kartspiel deutlich die Rücklichter und sind nun drauf und dran, das beste Jump'n Run aller Zeiten in den Schatten zu stellen. Und falls es ihnen mit diesem Titel nicht gelingen sollte, steht Ende des Jahres noch Conker's Quest in den Startlöchern


Ein schier unmöglicher Sprung?



Genre:	Jump'n Run	Entwickler:	Rare
Spieler:	1	Testmuster:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo	Veröffentlichung:	29. Juni


Im direkten Vergleich wirkt Zelda etwas „verschwommener" als Banjo-Kazooie


Dodongo, der zweite Endgegner

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME


Die Symbole rechts oben symbolisieren die Belegung der Action-Buttons


Die freundliche Kröte versorgt Link mit Bomben


Im königlichen Palast von Hyrule


Der Ritt auf dem Pferd ist so lang, wie die Karotten reichen

Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg stellte Nintendo hinter verschlossenen Türen dem angereisten Fachpublikum die aktuelle Version von Zelda für das Nintendo 64 vor. Da die Präsentationen immer nur recht kurz ausfielen, besuchten wir Nintendo eine Woche später in Großostheim zum ausführlichen Anspielen.

Das Spiel beginnt mit einem kleinen Vorspann, in dem Link nachts vor einer Burg im Regen steht. Ein riesiger dunkler Ritter auf einem Pferd macht sich daran, davonzureiten und schenkt dem Helden noch ein diabolisches Grinsen, denn in seiner Gewalt befindet sich Zelda, die junge Elfenprinzessin. Als Link die Verfolgung aufnehmen will, stellt sich ihm Ganondorf, ein Scherge Ganons, in den Weg. Wie nicht anders zu erwarten, hält Nintendo sich nach wie vor an das bewährte Schema, die Rahmenhandlung unterscheidet sich nicht von den Vorgängermodulen für NES und SNES.


Der junge Link bekommt Hilfe von seiner Fee


Die Spinne Ghoma stellt sich zum Gefecht

Viele Funktionen, wenig Knöpfe

Nach Spielstart befindet Ihr Euch als kindlicher Link in Eurem Baumhaus. Hier begegnet Ihr erstmals Navie, der kleinen Fee, die immer um Link herumschwirrt und durch die Färbung ihres Leuchtschimmers mögliche Gegenstände in der unmittelbaren Umgebung oder drohende Gefahr signalisiert. Als freundliches Wesen grüßt sie die Personen, mit denen Link sich unterhält, mit einem freundlichen „Konnichi-wa" (Guten Tag). Die Steuerung Links bedarf einiger Erklärung. Um die diversen Gegenstände und Waffen, die Link mit sich herumträgt, einzusetzen, benutzt man die vier C-Buttons. In einem Untermenü belegt man diese mit den jeweiligen Waffen wie Pfeil und Bogen, Boomerang, Bomben oder Steinschleuder. Da man bei einem 3D-Spiel den Feind schnell aus den Augen verliert, kann man den Gegner durch Drücken des Z-Buttons anvisiern. Die Kamera bleibt nun immer auf den Angreifer gerichtet.

in;former

Laut Shigero Miyamoto steht die Fertigstellung von Zelda unmittelbar bevor. Sein Team ergänzt gerade die Feinheiten und kleinen Gimmicks, die das besondere Feeling des Spiels ausmachen. Derzeit steht noch nicht fest, was aus der 64DD-Version des Spiels wird. Vor allem die Frage, ob Cartridge und Disk zur gegenseitigen Ergänzung beitragen können, ist noch völlig offen. Da das erste Zelda auf dem NES komplett in Gold gehalten war, hält sich hartnäckig das Gerücht, daß auch Zelda auf dem N64 diesen Anstrich erhalten wird.



Link droht in die Lava zu stürzen



Phantastische Lightning Effekte in den schummrigen Dungeons


Mit der magischen Flöte muß man die vorgegebenen Melodiern exakt nachspielen



In den Dörfern stockt Link seinen nahrungsvorrat auf und spricht mit den Leuten auf der Straße


Die Wachen von Hyrule lassen Link nicht passieren



Den größeren Gegner mit Reichweitenvorteilen greift Link besser nicht mit dem Kurzschwert an

während man sich gleichzeitig frei bewegen kann. Neben den aufgeführten Waffen benutzt Link vornehmlich das Schwert und sein Schild. Um nicht immer zu Fuß durchs Land reisen zu müssen, kann Link sein Pferd benutzen, welches allerdings nicht auf jedem Untergrund zu reiten ist. Durch das regelmäßige Verabreichen von Karotten gibt man dem Tier die Sporen, das bei ausreichender Motivation durch Naturalien auch größere Hindernisse überspringen kann.

Große Feinde, große Waffen

Link altert während des Spiels zusehends. Anfangs ist er ein Bub von ca. zehn Jahren, der mit einem kleinen Schwert, einem Holzschild und einem Lederpanzer durch das Land Hyrule zieht, während er im Laufe des Spiels größere Waffen, darunter ein Zweihänderschwert und effektivere Rüstungen erhält. Die Fee Navie verläßt ihn verläßt Link auch nach einer gewissen Zeit.

Abgesehen von den vielen kleinen und großen Feinden, auf die Link stößt, sind natürlich vor allem die Endgegner Objekt der Spielerbegierde. Bei Nintendo hatten wir Gelegenheit, gegen Ghoma, eine Riesenspinne, und Dodongo, einen Saurierdrachen zu kämpfen.

Der Kampf gegen Ghoma wird äußerst spannend eingeleitet, denn man betritt einen dunklen Raum, der scheinbar leer ist. Ab und an rieselt etwas Staub von der Decke, deshalb läßt man Link nach oben blicken. Dort lauert die Riesenspinne und wirft dem Helden erst einmal drei Baby-Spinnen entgegen, die Ihr mit dem Schwert erlegt. Sobald Ghoma selbst vor Euch steht, versucht Ihr, sie mit gezielten Pfeilschüssen kurz zu lähmen, um dann das Schwert zu zücken und auf ihr Auge einzustechen.

Das Duell mit Dodongo läßt so ziemlich alles alt aussehen, was man bisher auf dem Nintendo 64 sah. Der Riesendrache haust in einem rechteckigen Raum, in dessen Mitte sich ein Lavasee befindet. Link muß versuchen, seinem Feueratem auszuweichen und Bomben ins geöffnete Maul des Drachens werfen. Ab und zu rollt sich Dodongo zu einem Rad zusammen und versucht, Link plattzuwalzen.

Die Grafikdarstellungen von Zelda sind atemberaubend, obwohl Banjo-Kazooie den unvoreingenommenen Betrachter mehr beindrucken wird. Die Tiefenwirkung wurde gegenüber Mario 64 noch um einiges gesteigert, und vor allem die intelligente Kameraführung erwies sich als sehr hilfreich.

Legend of Zelda: Ocarina of Time wird im April in Japan erscheinen, während man nicht vor Herbst bzw. Winter mit einem Release in Deutschland rechnen sollte. Die Bildschirmtexte und die Anleitung werden dann komplett in deutsch sein.



Genre:	3D-Action Adventure	Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1	Testmuster:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo	Veröffentlichung:	Herbst / Winter



In der Wiederholung kann man das Rennen komplett analysieren



Bisher ist noch keine Egoperspektive zu finden gewesen

F-ZERO X

Ein weiteres Spiel aus dem Miyamoto-Labor ist das langerwartete Sequel zu F-Zero Racing auf dem SNES. Obwohl die Version, die wir in Großostheim anspielen konnten, erst zu fünfzig Prozent fertiggestellt war (vor allem Streckentexturen, Hintergrundgrafiken etc. fehlten), konnte man schon einiges vom Fahrgefühl erahnen, das dieser Titel vermitteln wird.

Der Fuhrpark, der einem bei F-Zero zur Verfügung gestellt wird, ist durchaus ansehnlich. Für jede Gelegenheit steht einer von dreißig futuristisch designten Gleitern in der virtuellen Garage, dessen technische Fähigkeiten allerdings nur in puncto Panzerung, Steuerung und Beschleuniger-Ausnutzung dargestellt werden. Nachdem man sich für ein Fahrzeug entschieden hat, bekommt man das Gewicht des Gefährts genannt und kann zudem auf einer Skala die Werte für Beschleunigung und Endgeschwindigkeit gegeneinander abwägen. Schon jetzt ist klar, daß Fans das Hantieren in diesem Auswahlmenü zur Wissenschaft erheben werden, denn falsches Tuning kann sich im Rennen bitter rächen, was wir vor allem bei den Duellen gegen die Nintendo-Mitarbeiter zu spüren beka-



Diese Gleiterbauart ist zwar wendig und schnell, hat jedoch kaum Panzerung



Ein Sprung in die Nacht



Die Röhrn kann man an allen Seiten befahren

in;former

Das 1991 erschienene F-Zero für Super Nintendo heimste weltweit höchstes Lob ein. Dank der Mode 7-Technologie des SNES, welches ausgefallene Zoom-Effekte ermöglichte, hatte der Spieler den Eindruck, als würden die Strecken über den Bildschirm rotieren. Das Kippen der Strecke, was erstmals bei diesem Spiel zu bestaunen war, war Anlaß für wilde Spekulationen. Angeblich sollte das SNES gar nicht in der Lage sein, diese Grafikroutine zu erzeugen. Viele Fachmagazine vermuteten einen Zusatzchip im Modul, was sich allerdings als Ente herausstellte.



Zwanzig Gleiter sind gleichzeitig auf der Piste



Diese Gleiter lassen keine Wünsche offen



Auch den hinteren Fahrern wird die Position der führenden Piloten angezeigt



Keine besonders gute Fahrperspektive



Man kann wirklich alle Konkurrenten sehen



Auch im Vier-Spieler-Modus gibt's keine Slow Downs



Kollisionen mit der Bande ziehen Beschleunigerenergie ab

men. Vier Schwierigkeitsstufen stehen zur Auswahl, wobei man zuerst die Knights-, dann die Queen- und schließlich die Kings-Class durchspielen muß, bevor man die Strecken der vierten Klasse bestaunen und befahren darf.

Energie low!

Die Steuerung kann schnell erlernt werden: man drückt ausschließlich auf den Gasknopf, zum Bremsen läßt man das Gas rechtzeitig los. Um die Kurven leichter zu durchfahren, kann man den R- und den Z-Button als Drifthilfe benutzen. Das Berühren der Wände kostet Energie, sofern Wände vorhanden sind. Stürzt man nämlich über die Kursumrandung, ist gleich Feierabend. Wie gewohnt, befinden sich Energie-Tankstellen auf den Strecken, die man auch tunlichst nutzen sollte, denn jede Zündung eines Boost läßt die Anzeige nach unten gehen. Energie ist auch gleichbedeutend mit Panzerung, ein heftig blinkendes Fahrzeug wird meist nach der nächsten Kollision vom Zeitlichen gesegnet, was Harakiri-Fahrern das Leben schwer macht. Im Optionsmenü befindet sich augenblicklich der hochinteressante Punkt „Course Editor", allerdings konnte man uns auch bei Nintendo noch keine genaue Auskunft geben, ob das Erstellen eigener Kurse wirklich in der Verkaufsversion enthalten sein wird und ob dies vielleicht nur im Zusammenspiel mit dem 64DD der Fall sein wird.

Betrachtet man sich die gerade einmal zu 50 Prozent fertiggestellte Version des Spiels, kann man F-Zero X schon einmal eine hervorragende Spielbarkeit, ausgewogene Gleiter und ein vorzügliches Streckendesign auf die Habenseite verbuchen. Daß die Grafiken an Brillanz noch deutlich zulegen werden, ist nicht schwer zu erraten. Die Endversion soll immerhin mit 50fps (NTSC: 60fps) laufen. Einzig die drei etwas unbefriedigenden Spielperspektiven lassen hoffen, daß man sich bei Nintendo vielleicht doch zu einer Ego-Perspektive durchringen kann.

Stau auf dem High Speed-Ring

Wenn man bei anderen Rennspielen froh ist, wenigstens ein paar Gegner auf dem Screen zu sehen, werden selbst erfahrenen Rennspielern angesichts des Gewusels von dreißig gleichzeitig fahrenden und sichtbaren Boliden die Augen übergehen. Da die Fahrer der Zukunftsautos allesamt verschiedenste Charaktere aufweisen, versucht Nintendo, die Fahrweise der einzelnen Akteure auch ihrer Gesinnung zuzuordnen. Über den Sound läßt sich noch gar nichts sagen, es ist für uns jedoch schwer vorstellbar, daß Miyamoto Techno-Klänge à la wipEout oder Extreme-g einfügen wird. Wir sind gespannt, welche Verbesserungen gegenüber der hier präsentierten Version gemacht werden, denn, sein wir doch mal ehrlich, so manche Firma würde sich freuen, wenn ihr Endprodukt wenigstens die Qualität hätte, die bei Miyamoto Halbzeit bedeutet.

Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-4	Testmuster:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo	Veröffentlichung:	Juni



Götz Schmiedehausen

Reckin' Ball



Die Turok-Entwickler Iguana wollen wohl vor dem zweiten Auftritt des prähistorischen Aushilfs-Winnetous noch einmal einen kleinen Tapetenwechsel zwischenschieben, etwas Profanes und Albernes, bevor wieder tonnenschwere Echsen kleinwüchsigen Humanoide zu Brei zermatschen und Blut in Strömen fließt.



Mit einem menschlichen Gegenspieler macht Reckin' Balls gleich nochmal soviel Spaß



Abwechslungsreich: Jede Levelthematik wartet mit einem anderen Grafikszenario auf



Schon im Auswahl-Screen wird klar, daß Reckin' Ball ein reines Fun Game ist. Unter acht bunten Bällen mit durchgeknalltem Gesichtsausdruck kann der Spieler wählen, um einen von 100 2 1/2-D-Leveln zu durchfahren. Das Leveldesign besteht vorwiegend aus schrägen Rampen mit Unterbrechungen, Sprungschanzen, Beschleunigerfeldern und vielen anderen Gimmicks, die die Fahrt der Bälle etwas abwechslungsreicher gestalten sollen. Dabei wirkt der Aufbau der Bahn eher zweidimensional, die Bälle können jedoch auch in die Tiefe fahren. Schon nach kurzer Einspielzeit wird eigentlich klar, daß Reckin' Balls eher für Mehr-Spieler-Sessions ausgelegt ist. Bis zu vier menschliche Teilnehmer spielen via Split-Screen, können sich mit verschiedenen Waffensystemen attackieren und von der Bahn befördern. Neben den normalen Rennen reduziert man das Geschehen im Battle-Mode ausschließlich auf das Eliminieren des Gegners. Das klassische Time Trail und die verschiedenen Championship-Modi verhelfen Euch zu den acht versteckten Zusatzcharakteren, während man im Team Combo-Mode ein Rennen Zwei gegen Zwei fahren kann.



Unter Zuhilfenahme einer der zahlreichen Bonusitems läßt sich der gegnerische Fortschritt rasch eindämmen



Verzwickt: Die Strecken in Reckin Balls' sind überaus anspruchsvoll

in:former

Marble Madness (NES) ließ den Spieler eine Kugel dirigieren, die über unebene Flächen und Irrgärten rollte. Die Grafik wirkte recht beeindruckend, wohl auch, da das Muster des Untergrunds in Schwarz-Weiß gehalten war. Auf diversen Homecomputern wie bspw. Atari ST oder Amiga gibt es zahlreiche Varianten des Spiels.



Mit vier Spielern am Joypad kommt niemals Langeweile auf. Die insgesamt 100 Level können auch längerfristig motivieren

Er rollt und rollt und rollt...

Das innovativste Elemente an Reckin'Ball ist der Grappling Hook, eine Kette, mit der man sich an über- oder unterquerenden Streckenabschnitten festhalten und hinziehen kann. Quasi eine eingebaute Abkürzung, die aber auch als Waffe gegen die konkurrierenden Fahrer einsetzbar ist. In puncto Musik werden harte Techno-Beats geboten, was der zumeist jüngeren Zielgruppe wohl gut gefallen wird. Um einen positiven oder negativen Gesamteindruck zu vermitteln, ist es wohl noch etwas früh, denn die vorgeführte Version war noch nicht einmal zu fünfzig Prozent fertiggestellt. Trotzdem soll Reckin' Balls schon im Mai erscheinen.



Genre:	Fun-Racer	Entwickler:	Iguana
Spieler:	1-4	Testmuster:	Acclaim
Hersteller:	Acclaim	Veröffentlichung:	Mai

LÄNGER LEBEN
HÄRTER SCHLAGEN
SCHNELLER RENNEN
HÖHER SPRINGEN
UNENDLICH ENERGIE
UNENDLICHER SPIELSPASS

MORE GAME POWER

game buster™

DAS MOGELMODUL MIT POWER

• LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN • GAMEBUSTER HAT HUNDERTE VON EINGEBAUTEN CHEATS FÜR DIE NEUESTEN GAMES UND DIE BESTEN DER RESTLICHEN SPIELE • SPEICHER-MANAGER (SATURN) – 16MAL SOVIEL SPIELSTÄNDE SPEICHERBAR ALS MIT DEM STANDARD-MODUL • SPEICHER-MANAGER (PLAYSTATION) – KOPIERT DAS 10FACHE AN SPIELSTÄNDEN AUF DIE MEMORY-CARD • ZUSÄTZLICH ERHÄLTLICHES PC-LINK FÜR DIE VERBINDUNG MIT EINEM PC – EIN MUß FÜR JEDEN „HACKER" • MIT DEUTSCHER MENÜFÜHRUNG UND DEUTSCHER ANLEITUNG. GAMEBUSTER-SUPPORT: UNTERSTÜTZUNG DURCH SPRACHCOMPUTERHOTLINE UND INTERNET-SITES FÜR ALLE CHEATS, TIPS & TRICKS USW. • FÜGE EIGENE NEUE CODES HINZU, FÜR NEUE UND BESTEHENDE GAMES.

FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64 ODER SATURN!
bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!

DM 99,–
Nintendo 64-Version DM 119,

INTERACTOR

• FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN • KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PACK-SPIELEN

DM 89,–

SHOCKWAVE



• JETZT FORCE FEEDBACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR FÜR BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

DM 79,–

GAME BOY EMULATOR

• ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILDSCHIRMGRÖSSE AUF DEEM NINTENDO 64 • DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTEN-SYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAMEBOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN • UNTERSTÜTZT VOLLEN STEREO-SOUND

DM 119,–

720 SLOT MEMORY CARD

48 IN 1 — NOW WITH TURBO FORMAT

• SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG ÜBER DAS PLAYSTATION-JOYPAD • HIGH-QUALITY-SMD-DESIGN UND FORMSCHÖNES GEHÄUSE • SELBSTVERSTÄNDLICH MIT DATAFLASH-ANLEITUNG IN DEUTSCH UND DER GARANTIEKARTIE!

DM 129,–

360 SLOT MEMORY CARD

24 IN 1



• SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG MITTELS DES PLAYSTATION-JOYPADS • FORMSCHÖNES GEHÄUSE

DM 119,–

120 SLOT MEMORY CARD

8 IN 1 — NOW WITH TURBO FORMAT — LED STATUS INDICATOR

• SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - BIETET DIE ACHTFACHE SPEICHERGRÖSSE EINER HERKÖMMLICHEN MEMORY-CARD. • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT INTEGRIERTER SPEICHEROPTION. • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHSTE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES HIGH-QUALITY-GEHÄUSE

DM 89,–

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

2 IN 1

• DOPPELTE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD. • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION. • HIGH QUALITY-SMD-DESIGN UND SEHR FORMSCHÖNES GEHÄUSE.

DM 89,–

40 MEG MEMORY CARD

10 IN 1

• 10FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD! • EINFACHE „PLUG IN"-AUSFÜHRUNG • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM

DM 99,–

NINTENDO 64 MEGA MEMORY



20 IN 1

•20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD! • UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIER-FUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SPIELE • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHER-OPTION • DIGITALES ANZEIGE-DISPLAY • EINFACHE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES DESIGN

DM 99,–

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY



Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich
service@dataflash.com
http:://www.dataflash.com

Tel: 0 28 22/6 85 45
INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47
INT (49) 28 22/6 85 47







Fabian Döhla

Aero Gauge

Nachdem sich die erste Euphorie bezüglich extreme-G zwischenzeitlich gelegt hat, schiebt Konami nun mit dem futuristisch anmutenden Aero Gauge bereits ein ziemlich ähnliches Produkt hinterher. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über einen Weltraumgleiter, den es mittels Einsatz des Analogsticks auf der Strecke zu halten gilt.



Fast jede Strecke in Aero Gauge verfügt über mehrere Röhrensysteme, in denen sich die Geschwindigkeit des Gleiters deutlich steigern läßt



Bei gefühlvollem Einsatz der Drift-Taste kann man Kurven mit deutlicher Zeitersparnis meistern, nur so sind im Time Trial schnelle Zeiten möglich

Jedoch beschränkt sich die Eingriffsmöglichkeit nicht nur auf Links rechts-Ausweichmanöver, sondern macht zusätzlich von der Höhenkomponente Gebrauch. Bei der schwindelerregenden Jagd nach Bestzeiten oder der Pole Positon wird man durch verwinkelte Tunnelsysteme, Haarnadelkurven oder über eine malerische Küstengegend geleitet und sollte ganz nebenbei noch den Kontakt mit der textureüberzogenen Landschaft vermeiden. Zieht man die enorme Geschwindigkeit in Betracht, die sich allerdings nur bei permanentem Einsatz der Turbofunktion einstellt, so stellt dieses Unterfangen mit Sicherheit kein Kinderspiel dar, sorgt aber in Verbindung mit der flüssigen Grafik nicht unwesentlich für ein nachvollziehbares Geschwindigkeitsgefühl.

extreme-G zum zweiten?

Mitnichten, Aero Gauge kopiert zwar frech einige Komponenten aus



Die First Person-Perspektive sorgt für einen verbesserten Überblick, am unteren Bildrand gibt eine Energieleiste Aufschluß über die Beschädigung des Gleiters

bekannten Rennspielen, wie den Energieladebalken aus F-Zero oder die Schadensanzeige des populären Acclaim-Vorbilds, kombiniert das Ganze jedoch mit so viel Eigenständigkeit, daß man diese Anleihen problemlos verschmerzen kann. Das wichtigste Element eines Rennspiels, eine präzise Steuerung, leistet sich auch keine Schwächen. Die Tasten sind sinnvoll belegt und lassen einen bereits nach wenigen Testrunden den selektierten Gleiter intuitiv über die zahlreichen Strecken bewegen. Im Gegensatz zu anderen Genrevertretern muß der Spieler aber vor dem ersten Championship-Auftritt an einer Qualifikation teilnehmen, die über die spätere Startposition entscheidet. Wer vom Wettkampf mit der künstlichen Intelligenz nicht viel hält, versucht sich im Time Trial oder fordert einen menschlichen Mitspieler zum



Wrong Way! Auftauchenden Hinweisschildern sollte man die nötige Aufmerksamkeit zukommen lassen

Duell. Begleitet wird das ganze Geschehen von einem spacigen Soundtrack, der sich atmosphärisch bestens ins Geschehen einfügt und in Kombination mit den krachenden Soundeffekten für eine angemessene Akustik sorgt. In einer der nächsten Ausgaben werden wir dieses Produkt dann ausführlich testen; wer sich nicht gedulden kann, dem sei gesagt, daß der Japan-Import bereits seit längerer Zeit erschienen ist, jedoch aufgrund einer unverständlichen Anleitung zum jetzigen Zeitpunkt kein wirklich objektives Urteil zuläßt.





Zwei der Gleiter die zu Beginn zur Auswahl stehen

in:former

Kein Rennspiel ohne versteckte Fahrzeuge – so dürfte die Devise in diesem Genre lauten. Auch Aero Gauge macht hier keine Ausnahme und gibt dem Spieler nach Championship-Erfolgen den Zugriff auf weitere Gleiter, die sich natürlich auf den Controller Pak festhalten lassen. Nach wenigen Spielstunden läßt sich Euer „Fuhrpark" bereits um weitere Gefährte ergänzen.



Genre:	**Rennspiel**	**Entwickler:**	**ASCII/Locomotive Inc.**
Spieler:	**1-2**	**Testmuster:**	**Fun Generation**
Hersteller:	**Konami**	**Veröffentlichung:**	**April**



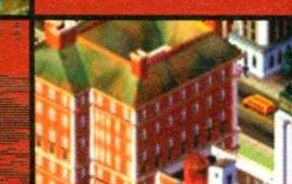
Gibt's was schöneres für Zocker?

Nein!

Das Shirt inkl. Abo könnt Ihr haben – Sandra bleibt hier!

AUSSERDEM GIBT'S 10% PREISVORTEIL UND IHR VERPASST KEIN HEFT!

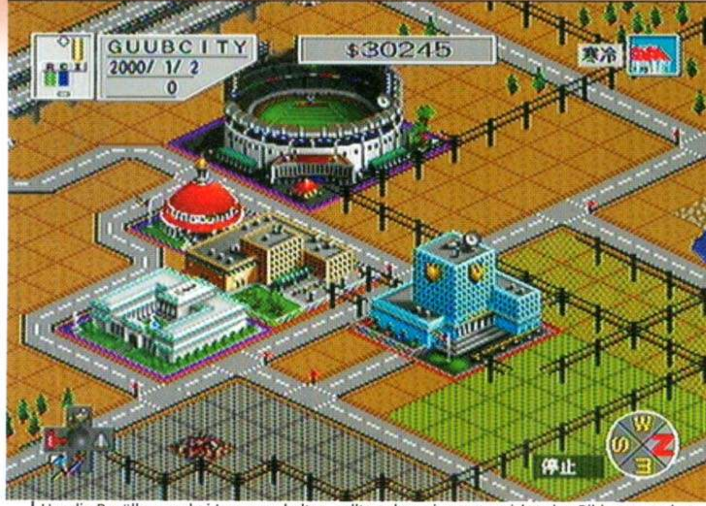
Auch Sie hat jetzt unser Shirt!!



Fabian Döhla

Sim City 2000

Nach ellenlangen Vorlaufzeiten erscheint nun endlich eine N64-Umsetzung der brillanten Simulation, die einen ohne aufwendigen Wahlkampf in die Rolle des Bürgermeisters schlüpfen läßt. Mit einem mageren Startkapital ausgestattet, beginnt man eine Stadt an jener Stelle aus dem Boden zu stampfen, die man vorher am besten mit dem Begriff Einöde umschreiben konnte.



Um die Bevölkerung bei Laune zu halten, sollte neben einem ausreichenden Bildungsangebot unbedingt ein Stadion zur Verfügung stehen



Aus dieser Perspektive bekommt man den besten Überblick über das Hi-Res-Land: Leider steht es um die noch junge Stadt nicht gerade rosig. Ein Wirbelsturm und eine Flutkatastrophe haben verheerenden Schaden angerichtet

in:former

Während sich N64-Besitzer über die Umsetzung von Sim City 2000 freuen, warten PC-User bereits sehnsüchtig auf den Nachfolger Sim City 3000. Besonders die Grafik wurde gewaltig verbessert und präsentiert sich so abwechslungsreich wie nie. Im Gegensatz zu den Mini-Animationen in Sim City 2000 wird man diesmal den Weg eines jeden Automobils verfolgen können. Eine Abwärtskompatibilität zum Vorgänger wird übrigens angestrebt, man kann also seine 2000er Städte auch mit dem 3000er Update verwenden.





Wie im richtigen Leben läuft ohne Strom gar nichts, weshalb zuerst in ein Kraftwerk investiert werden muß. Im Gegensatz zum zweidimensionalen Vorgänger Sim City, bietet die 2000er Variante aber deutlich mehr Tiefgang, da beispielsweise auch eine lückenlose Wasserversorgung gewährleistet sein sollte. Leider vertragen sich diese Pipelines nicht unbedingt mit dem eventuell errichteten U-Bahn-System, weshalb kostspielige Änderungen notwendig werden. Hat man eine solide Grundversorgung erreicht, muß vom Stadtherren Baugrund ausgewiesen werden, der entweder von der Industrie, dem Handel oder aber von den Bürgern genutzt werden kann. Eben diese Bürger sind ein wichtiger Faktor, da man sie zur Steigerung des Budgets ordentlich melken sollte. Vorsicht ist aber dennoch geboten, steigen die Steuern nämlich ins Unermeßliche, so verschwinden die imaginären Menschen schnell aus der Stadt und stellen einen vor ernsthafte Probleme. Durch einen Populationsrückgang werden letztendlich auch die Geschäfte in Mitleidenschaft gezogen, was in kurzer Zeit zur unweigerlichen Entlassung und damit zum Game Over führt.

Ich bau' mir ein Haus

Sim City 2000 fasziniert trotz seines hohen Alters noch immer. Die Tatsache, daß jede noch so kleine Aktion Konsequenzen nach sich zieht, macht das Spiel zu einem Produkt, das besonders hinsichtlich der Langzeitmotivation neue Maßstäbe setzt. Eben noch war alles in Ordnung - doch schon zwei Minuten später entscheidet sich ein Flugzeug für eine Landung in einem Wohngebiet. Da leider an der Feuerwehr gespart wurde, brennt das ganze Viertel ab und verpestet gleichzeitig die Luft. Als die Situation mit erheblichen finanziellen Aufwand bereinigt scheint, weisen uns hektisch blinkende Symbole darauf hin, daß die Stromversorgung Schaden genommen hat und mehrere Firmen auf dem Trockenen sitzen. Anhand zwei neuer Leitungen wird auch dieses Manko behoben. Leider meldet sich nach kurzer Verschnaufpause eine der zahlreichen Statistiken: Der Verkehr im Zentrum ist endgültig zusammengebrochen. Somit entschließen wir uns, nun endlich die schicken Highways zu bauen, um die Fahrzeuge unserer liebgewonnenen Bürger elegant um den Knotenpunkt herum zu leiten. Da wir uns in Spendierlaune befinden (die Gewerbesteuer ist fällig geworden), gibt es auch gleich noch ein Museum, eine Bücherei und das schon lange versprochene Fußballstadion dazu. Alle sind glücklich und man harrt der Dinge, die da kommen, wie etwa einer US-Version, die wir dann ausführlichst testen werden.



Auf Steuererhöhungen regiert das Volk äußerst sensibel. Auch vom Feuerwehr- und Polizeibudget sollte man lieber die Finger lassen, da sonst im Notfall zu wenig Mittel zur Verfügung stehen



Das Kohlekraftwerk ist zwar billiger, belastet die Umwelt aber stärker als die modernen Atomkraftwerke. Als alternative Energiequellen stehen Wasser- und Windkraftwerke zur Verfügung



Bei der Explosion eines Gebäudes wird die Umwelt in Mitleidenschaft gezogen. Generell sollten Kraftwerk und Industriegebiete außerhalb einer Wohngegend plaziert werden



Genre:	**Städtebau-Simulation**	**Entwickler:**	**Maxis**
Spieler:	**1**	**Testmuster:**	**Fun Generation**
Hersteller:	**Imagineer**	**Veröffentlichung:**	**JP-Import**

Andreas Binzenhöfer

Dead or Alive



Beat 'em Ups für Sony's PlayStation sind längst keine Mangelware mehr. Wer heutzutage noch aus der Masse herausragen will, muß die perfekte Mischung aus guter Grafik und genialer Spielbarkeit finden.



Mit Bass gesellt sich ein neuer Kämpfer zur Riege der Prügel-Profis



Spektakuläre Sprungmanöver haben enormen Energieverlust zur Folge



That hurts! Schläge in die Magengegend führen zu schmerzhaften Krümmungen der Kontrahenten

Da man nicht leugnen kann, daß Tecmo eben dieser Kunstgriff mit Dead or Alive auf dem Saturn gelungen ist, wundert es wohl kaum, daß bereits an einer PlayStation-Umsetzung gearbeitet wird. Der Arcade-Modus stellt als Eins-zu-Eins-Konvertierung der Automaten-Version das Kernstück des Spiels dar. Mit einem von acht Kämpfern (darunter die drei Mädels Kasumi, Lei Fang und Tina) bestreitet man das typische Beat 'em Up-Turnier, an dessen Ende der Obermotz Raidou darauf wartet, verprügelt zu werden. Das große Repertoire an Special Moves, Combos und vor allem Würge- und Halte-Griffen läßt sich hervorragend im Trainings-Modus ausprobieren und trainieren. Der Computer-Dummy führt dabei auf Wunsch diverse Attacken aus, denen man dann mit den Moves aus der Command List entgegenwirken kann. Im Time-Attack-Modus ist im Gegensatz zu den anderen Modi die Anzahl der Bouts auf zwei festgelegt und es geht primär darum, das Spiel möglichst schnell durchzuspielen. Auch der Survival-Modus dürfte Statistik-Freaks Freude machen, da neben den gewonnenen Kämpfen auch die benötigte Zeit ausgewertet wird. Wer letztendlich schon immer einmal seine (angeblichen) Siegeschancen (von 95%) empirisch beweisen wollte, hat jetzt im Kumite-Modus Gelegenheit dazu. Bei bis zu hundert (!) aufeinanderfolgenden Kämpfen wird genau Buch geführt, um am Ende die Stärke des Spielers beurteilen zu können. Der Vs.-Modus bildet schließlich das noch fehlende Tüpfelchen auf dem I.



Bei Dead or Alive ist der In-Fight ein tragendes Element der Spielmechanik

Sehr lebendig

Dead or Alive hat die perfekten Voraussetzungen eines potentiellen Hits. Die Grafik ist über jeden Zweifel erhaben; und sollte im Ernstfall die Freundin beim Spiel zuschauen wollen, lassen sich die „Bouncing Breasts" der weiblichen Kämpferinnen sogar im Optionsmenü abschalten. Die Special Moves gehen so locker von der Hand, daß es gar nicht mehr auffällt, daß lediglich drei Tasten belegt sind. Auch die große Auswahl an Spiel-Modi dürfte so schnell keine Langeweile aufkommen lassen, zumal es jede Menge versteckte Geheimnisse zu lüften gibt. Neben einem Extra-Menü, das sinnvolle Zusatz-Optionen (z.B. eine veränderbare Ringgröße) freigibt, besitzt jeder Charakter zusätzlich noch zwei (insgesamt fünf) Outfits, die es freizuspielen gilt. Mit dem Ringdesign wurde sogar für eine innovative Komponente gesorgt: außerhalb des Rings fällt man nicht etwa wie üblich herunter, sondern gerät auf einen speziellen Untergrund, der zu Boden gegangenen Figuren eine gehörige Portion Energie abzieht. Wie das Spiel unseren gewohnt kritischen Test übersteht, wird sich in einer der nächsten Ausgaben klären.

in:former

Im Gegensatz zur Saturn-Version, die quasi mit der Automaten-Version übereinstimmt, wird die PlayStation-Variante einige neue Hintergründe zu bieten haben. Schon jetzt scheint klar, daß sich die Grafik des fertigen Spiels ohne Probleme mit dem Automaten-Vorbild messen lassen kann.



Hit me! Die Hintergründe wurden grafisch gehörig aufgebohrt



Genre:	Beat'em Up	Entwickler:	Tecmo
Spieler:	1-2	Testmuster:	Fun Generation
Hersteller:	Tecmo	Veröffentlichung:	2. Quartal

Michael Dees

Warhammer: Dark Omen

Der Name Ian Livingstone dürfte spätestens seit dem 3D-Action-Adventure Deathtrap Dungeon den meisten unter Euch ein Begriff sein. Auch für Electronic Arts' jüngste PC-Konvertierung Warhammer: Dark Omen stand der Fantasyguru Pate.


Ihr sammelt Eure Mannen


Euer Heer in arger Bedrängnis

Die Fortsetzung des Strategieklassikers Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte, unterscheidet sich Wesentlich vom Prinzip der gängigen Echtzeitstrategiespiele, da keine Basis gebaut und verteidigt werden muß. Mühseliges Rohstoffsammeln wird durch gewaltige Schlachten à la Braveheart ersetzt. Ferner erwirbt man sein Kriegsgerät, -vorausgesetzt man ist liquid-, vor Missionsbeginn käuflich. Maximal acht verschiedene Einheiten können zu Felde ziehen, was viel taktisches Geschick bezüglich der Auswahl und Fusionierung Eurer Truppen erfordert. Stehen Euch zu Beginn des Spiels lediglich Kavallerie, Bogenschützen und Kanonen zur Verfügung, wächst Eure Armee nach jeder siegreichen Schlacht um weitere Krieger, die vom Oger über den Magier, bis hin zur Waldelfe ein flexibles und schlagfertiges Heer darstellen. Das tollste Feature von Dark Omen ist sicherlich das freie Zoomen und Drehen über die detaillierten 3D-Schlachtfelder, das dem Kampfgeschehen eine noch realistischere Atmosphäre als beim Vorgänger verleiht. Aber auch sonst setzt sich das Sequel in puncto Authentizität deutlich vom Erstling ab. So haben Eure Einheiten mit wechselnden Witterungen zu kämpfen und werden von Hindernissen wie z.B. Wäldern und Felsen, in ihrer Marschgeschwindigkeit merklich gehemmt. Doch das ist noch längst nicht alles. Auf Anhöhen befindliche Bogenschützen und Kanonen haben im Vergleich zu tieferliegenden Gegnern einen klaren Vorteil, weil die Reichweite und Treff-



Vor dem Beginn einer Mission könnt Ihr aufschlußreiche Dialoge mitverfolgen


Ihr blast zum Angriff

in:former

Anfang 1997 kam unter dem Titel Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte der Vorgänger von Dark Omen auf den Markt. Damals hatte noch die Firma Mindscape die Rechte an der Fantasy-Reihe. Ihr befehligt hier einen Söldnertrupp, der gegen Bares ins Feld zieht. Aufgrund vermeidbarer Design-Fehler (zu hoher Schwierigkeitsgrad, schwammige Steuerung) bekam das eigentlich gute Spiel bei uns nur eine 6/10 (FG 1/97).



In diesem Screen wählt Ihr Eure Einheiten aus

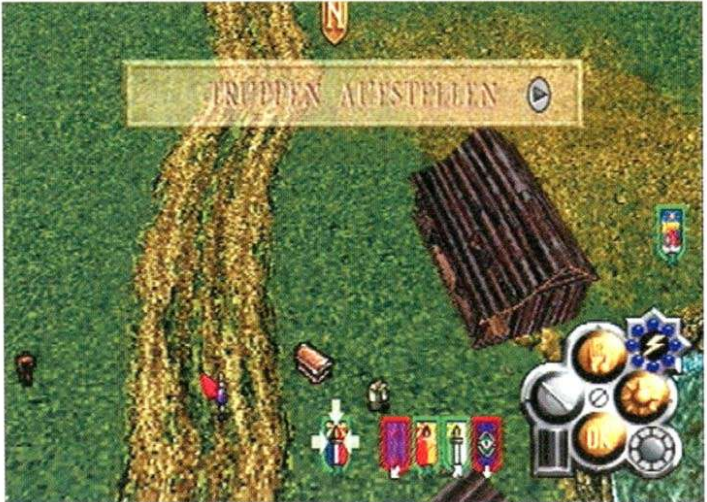


Die Ruhe vor dem Sturm...


Feind gesichtet



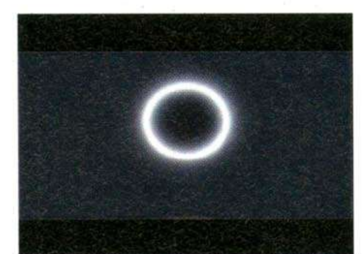
Hier wählt Ihr die acht verschiedenen Einheiten aus, die in die Schlacht ziehen



Ein Dorf mit Zivilisten


Ihr steht den Untoten gegenüber


Die Select-Taste offenbart Euch die gesamte Karte


Das Treffen der Monde ist Auslöser der Katastrophe

genauigkeit mit jedem Schritt nach oben rapide zunimmt.

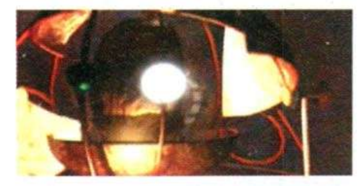
Tolle Story im Fantasygewand

Warhammer: Dark Omen präsentiert sich in einem farbenfrohen Fantasygewand, wie man es nur von Genrekollegen wie Warcraft oder Warwind kennt. Die spannende Story wird durch imposante FMVs illustriert, die nach bestandener Mission bestaunt werden können. Durch den Krieg gegen die Horde der Untoten werden Eure Regimenter von Feldherren angeführt, die in Fällen von Verlusten, Rückzügen oder Feindsichtungen eingeblendet werden und Euch über den aktuellen Gefechtstand informieren. Darüber hinaus fordern selbige gelegentlich Verstärkung von naheliegenden Truppen an, sobald sie sich in der Unterzahl befinden. Verbündete Truppen könnt Ihr mit Hilfe der R1- respektive der L1-Tasten lokalisieren, wohingegen feindliche Einheiten durch die Bestätigung der R2- bzw. L2-Buttons ihren Standort preisgeben. Die gesamte Karte kann durch das Drücken der Select-Taste aufgerufen werden und gibt den aktuellen Standort Eurer Truppen wieder.

Man spricht deutsch

Die Programmierer von Electronic Arts geben auch jenen eine Chance, die von den Wogen der Amerikanisierung verschont geblieben sind und versahen ihren Epos mit einer deutschen und französischen Sprachausgabe. Eine weitere Innovation bringt der vorgesehene Zwei-Spieler-Modus via Linkkabel mit sich, der es möglich machen wird, langjährige Freundschaften durch einen direkten Schlagabtausch ins Wanken zu bringen.



















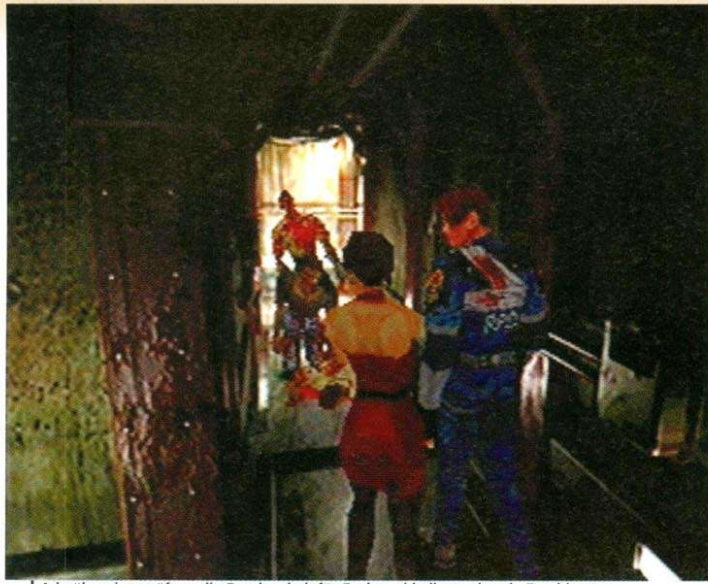
Genre:	Echtzeitstrategie	Entwickler:	Electronic Arts
Spieler:	1-2	Testmuster:	Electronic Arts
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	März



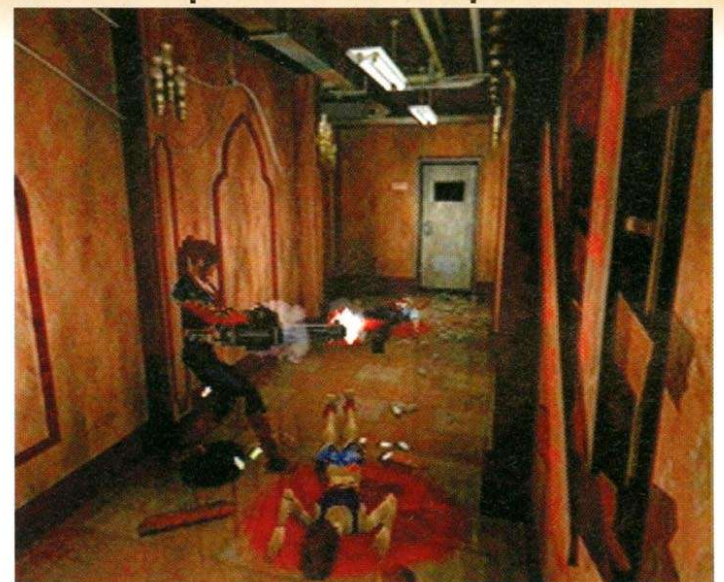
Götz Schmiedehausen

Resident Evil 2

In der letzten Ausgabe konnten wir Euch Capcoms Horrorschocker in aller Ausführlichkeit vorstellen. Dieses Mal wollen wir Euch unter anderem die Unterschiede zwischen der japanischen und der amerikanischen Version aufzeigen.



Ada übernimmt öfters die Drecksarbeit für Euch und ballert nahende Zombies um



Die Gatling-Gun mit unendlich Munition ist ein Spaß für die ganze Familie

Die PAL-Version liegt uns noch nicht vor, deshalb haben wir auch noch keine Infos zum Inhalt der deutschen Fassung. Einen Fehler, den wir in der letzten Azsgabe gemacht haben, möchten wir gleich zu Anfang berichtigen. Das Video von George A. Romero ist nicht auf Biohazard 2 enthalten. Scheinbar verhinderten rechtliche Probleme in letzter Sekunde, daß der insgesamt ziemlich ernüchternde Clip die japanische Version aufwertet.

Anders als bei Resident Evil 1 stellt diesmal nicht die japanische, sondern die amerikanische Fassung des Spiels die Uncut-Version dar. Zwar sind Handlung und Zwischensequenzen identisch, in der japanischen Fassung fehlen aber die Sterbesequenzen. Beim Ableben wird der Bildschirm einfach schwarz, während in der US-Fassung Killer und



Tyrant schaut schon einmal auf einen Besuch vorbei

Opfer vor einem schwarzen Hintergrund aus dem Bild gezoomt werden. Zudem wurden die Zombies und Lickers bei der japanischen Fassung anders verteilt; insgesamt findet man etwas weniger Gegner, diese sind jedoch leichter zu erschießen. Dafür wurde auch entsprechend weniger Munition in den Leveln verteilt. In der amerikanischen Version kann man zudem das Auto-Aiming an- oder ausstellen, während Biohazard 2 das automatische Zielen immer integriert hat. In der amerikanischen Version gelang es uns bisher nicht, ein S-Ranking zu erspielen, dies scheint es nur in der japanischen Version zu geben.

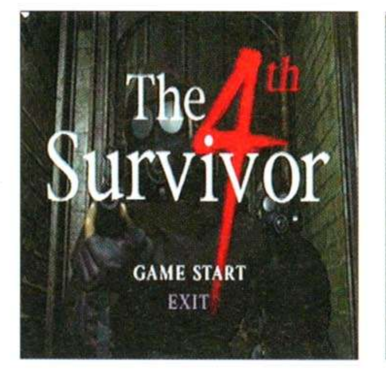
Wie wir aus den Anrufen der letzten Wochen entnehmen konnten, gab es bezüglich der Extra-Charaktere Hunk und Tofu bzw. der Gatling Gun Mißverständnisse. Das Resident Evil

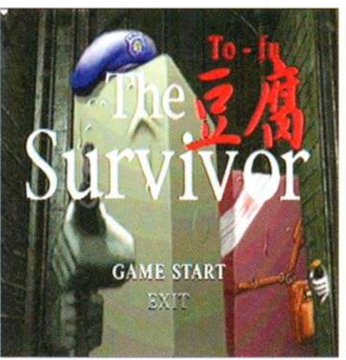
in:former

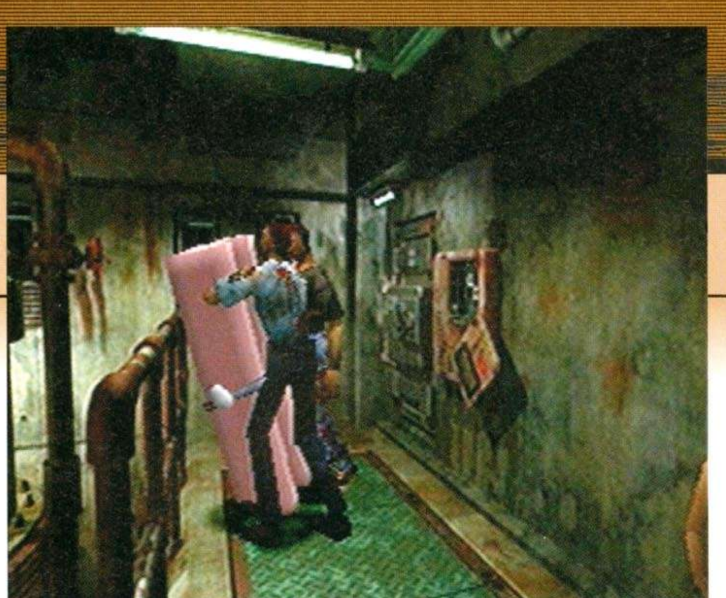
Haben wir eigentlich schon den Trick mit dem Alligator erklärt. Sobald das Vieh aus der Brühe steigt, geht der Alarm los. Jetzt könnt Ihr die Gasflasche aus der Wand ziehen. Sobald der Alligator über die Flasche läuft, feuert Ihr mit der Shotgun darauf und die Echse explodiert.
Auf die Kamera könnt Ihr im Keller schießen. Geht in den kleinen Innenhof mit den zwei Hunden. Stellt Euch mit dem Rücken zum Gullydeckel und schießt einfach in Richtung Bildschirm.

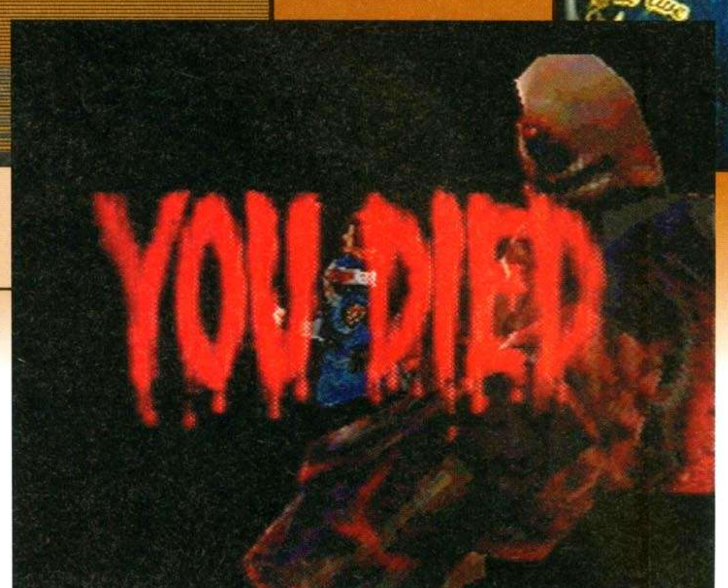


Um diese Jungs zu umgehen, laßt Ihr Euch Eine einschenken, und rennt dann um sie herum

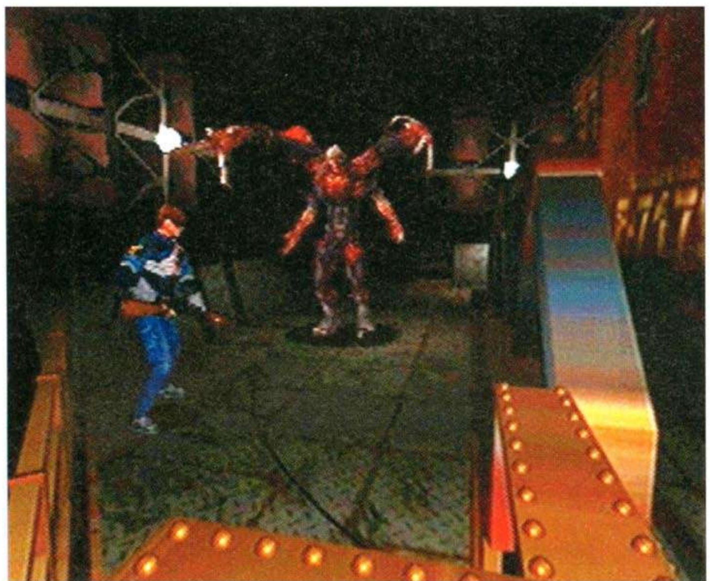


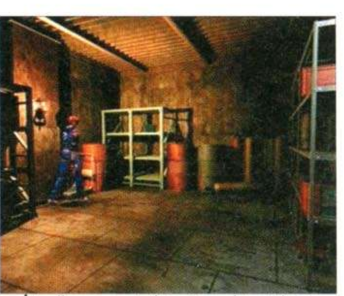



Tofu ist weitaus robuster als alle anderen Charaktere bei Resident Evil 2



Diese Sequenzen bekommt man nur bei der US-Version zu sehen


Tyrant bei seinem zweiten Auftritt


In diesem versteckten Raum könnt Ihr Eure Munitionsvorräte aufstocken



Den Zugang zum Extra-Outfit muß man sich am Anfang erspielen



Tofu hat nicht viel dabei, um sich zu wehren

2-Lösungsbuch, welches wir einen Tag vor Drucklegung der letzten Ausgabe zusammen mit dem Spiel erhielten, beinhaltete leider einige Fehler. Wir haben inzwischen selbst einen Weg erarbeitet, an die Figuren zu kommen.


Hunk nimmt hier besser die Beine in die Hand


Magnum-Schüsse lassen Zombies extrem bunt aussehen

Hunk:

- -A-Szenario mit B-Ranking durchspielen (drei bis fünf Stunden Spielzeit, weniger als 8 Speicherpunkte)
- -B-Szenario mit A-Ranking durchspielen (unter 2 Stunden 20 Minuten Spielzeit, weniger als vier Speicherpunkte, Zombies und Lickers ausschließlich mit Pistole und Shotgun - keine Magnum!, Hunde nur mit Pistole, Raketenwerfer nur für Tyrant benutzen)

Tofu:

- -Dreimal Szenario A+B durchspielen
- -Erstes oder zweites B-Szenario mit A-Ranking beenden (Hunk freischalten)
- -Alle anderen Szenarios mindestens B-Ranking

Gatling:

- -A-Szenario mit B-Ranking (oder besser)
- -B-Szenario mit A- (oder S-) Ranking (unter 2 Stunden 20 Minuten Spielzeit, Feinde wie bei Hunk, nie speichern!!!)

So hat unser Resident Evil 2-Experte diese Features sowohl inder japanischen als auch in der US-Version freigespielt. Wieviel Luft nach oben ist, bzw. ob man die Gegner wirklich mit diesen Waffen erledigen muß, wissen wir nicht. Verbindliche Auskünfte sind derzeit nicht zu erhalten. Wenn Ihr Euch allerdings an diese Vorgaben haltet, werdet Ihr garantiert ans Ziel kommen.

In der nächsten Ausgabe könnt Ihr endlich den Test zu Resident Evil 2 (PSL) lesen. Natürlich mit allen Unterschieden zu den Import-Versionen. Da wir die Story sowohl in der Komplettlösung als auch im Special der März-Ausgabe schon ausführlichst auseinander genommen haben, werden wir versuchen, Resident Evil 2 auf eine etwas innovativere Art und Weise zu testen. Außerdem arbeiten wir an einem extrem abgefahrenen Gimmick zum Spiel, welches der nächsten Ausgabe hoffentlich beiliegen wird.



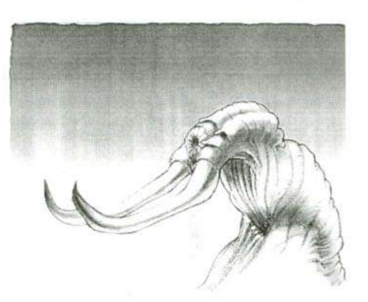
Genre:	Action-Adventure	Entwickler:	Capcom
Spieler:	1	Testmuster:	Fun Generation
Hersteller:	Virgin	Veröffentlichung:	Import Vers. erhältlich

Götz Schmiedehausen

Oddworld: Abe's Exoddus

Die Geschichten aus der Oddworld sollen in insgesamt fünf Teilen erzählt werden, wobei Teil zwei nicht der wirkliche zweite Teil ist, das ist Teil drei, der gleichzeitig mit Teil zwei, der nicht Teil zwei ist, derzeit entwickelt wird.

Denn neben dem hier erstmals vorgestellten Abe's Exoddus werkelt der extrem abgefahrene Haufen von Oddworld Inhabitants schon an Oddworld: Munch's Oddysee, welches allerdings nicht vor Ende 1999 auf Segas Kaitana bzw. Sonys PlayStation 2 erscheinen soll. Laut Oddworld Inhabitants wird Munch's Oddysee einen neuen Standard in puncto audiovisueller Präsentation und künstlicher Intelligenz setzen. Damit ist klar, daß die Quintologie bis weit ins nächste Jahrtausend hinein ein Thema für Videospieler bleiben wird. Um den Zeitraum zu überbrücken, der bis Munch's Oddysee zwangsläufig die Figur Abe sowie seine Freunde und Feinde in Vergessenheit geraten lassen könnte, wird Abe's Exodus eingeschoben.

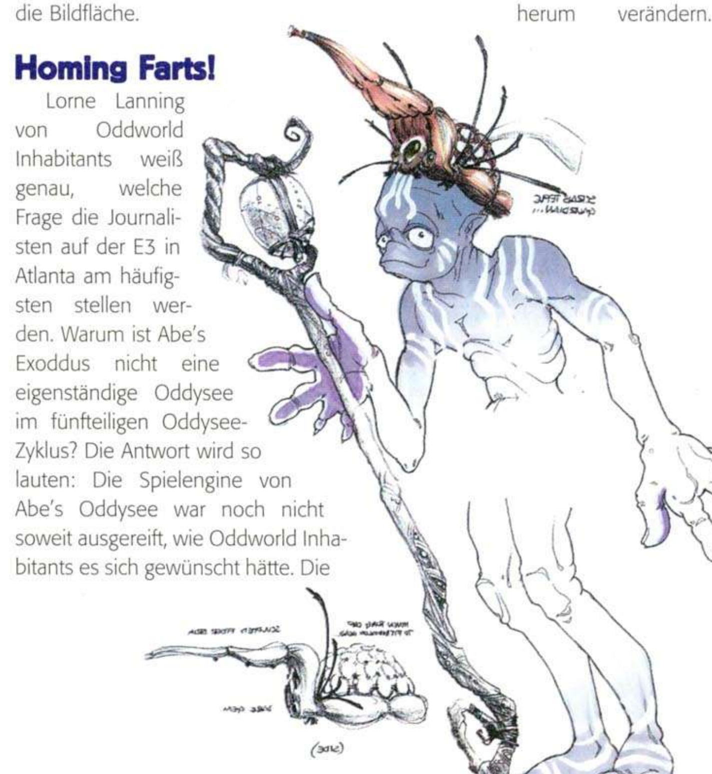


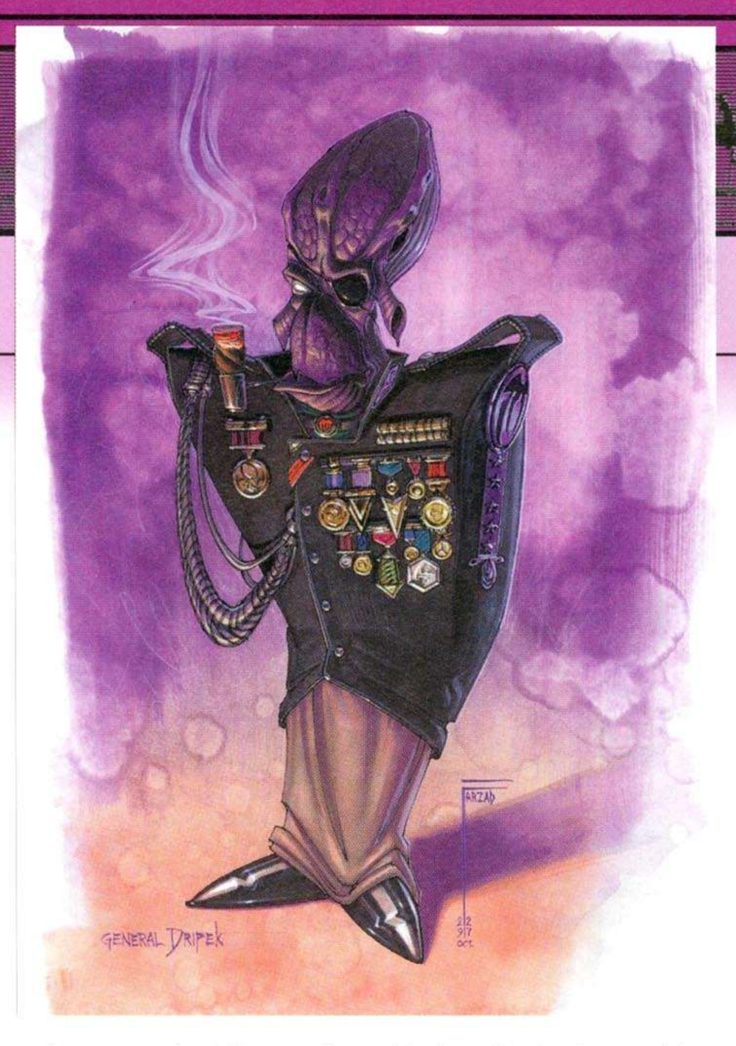
Die Geschichte wird da weitererzäht, wo der erste Teil aufhörte. Nachdem Abe die Mudokon-Sklaven der Rapture Farms befreit hat, legte er damit auch die gesamte Produktion lahm. Die daraus entstandene Verknappung des wichtigsten Rohstoffs für das profitabelste Produkt der Glukkons, des SoulStorm Brew, treibt die skrupellosen Fabrikbetreiber auf die Friedhöfe der Mudokons, denn der knapp gewordene Rohstoff sind die Knochen der Mudokons. Als die Glukkons erneut Mudokons versklaven, um deren Tränen für das besondere Aroma des SoulStorm Brew zu nutzen, betritt Abe wieder die Bildfläche.

Homing Farts!

Lorne Lanning von Oddworld Inhabitants weiß genau, welche Frage die Journalisten auf der E3 in Atlanta am häufigsten stellen werden. Warum ist Abe's Exoddus nicht eine eigenständige Oddysee im fünfteiligen Oddysee-Zyklus? Die Antwort wird so lauten: Die Spielengine von Abe's Oddysee war noch nicht soweit ausgereift, wie Oddworld Inhabitants es sich gewünscht hätte. Die Engine von Exoddus hingegen erlaubt es, all die Feature zu implementieren, die ursprünglich für Abe's Oddysee vorgesehen waren. Abe wird in der Lage sein, mehr Tiere zu kontrollieren, und mit deren Fähigkeiten neue Probleme zu lösen. Zudem kann er seine Fürze lenken, was ungeahnte Möglichkeiten eröffnet. Des weiteren möchte Lanning, daß die Bewohner von Oddworld sowohl Gefühle haben, als auch entsprechend darauf reagieren. Sie sollen gefühlsmäßig agieren und auf diese Weise die Geschehnisse um sich herum verändern.









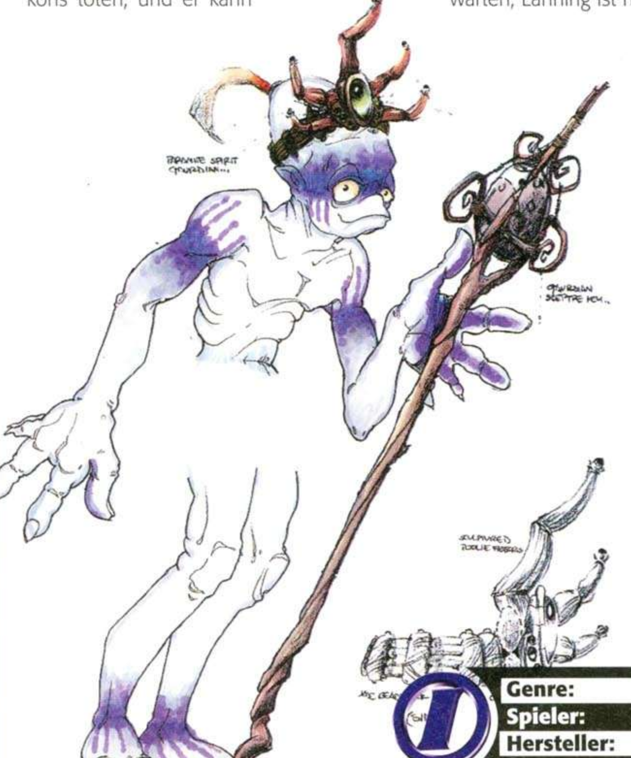
Auch GameSpeak wird ausgereifter sein, also der Dialog zwischen den Bewohnern. Die Mudokons in den Fabriken sind nämlich aufgrund übermäßigen SoulStorm Brew-Genusses apathisch oder ängstlich geworden und reagieren nur auf bestimmte Motivationen. Zudem kann Abe mit seinem Chanten nun auch Glukkons töten, und er kann sich kurzzeitig in den mächtigen Shrykull verwandeln, hat es dafür aber auch mit neuen Gegnern wie den Mudokon-Zombies Mudombies, den Fleeches, den Greeters, den Slurgs oder den Sloggies zu tun.

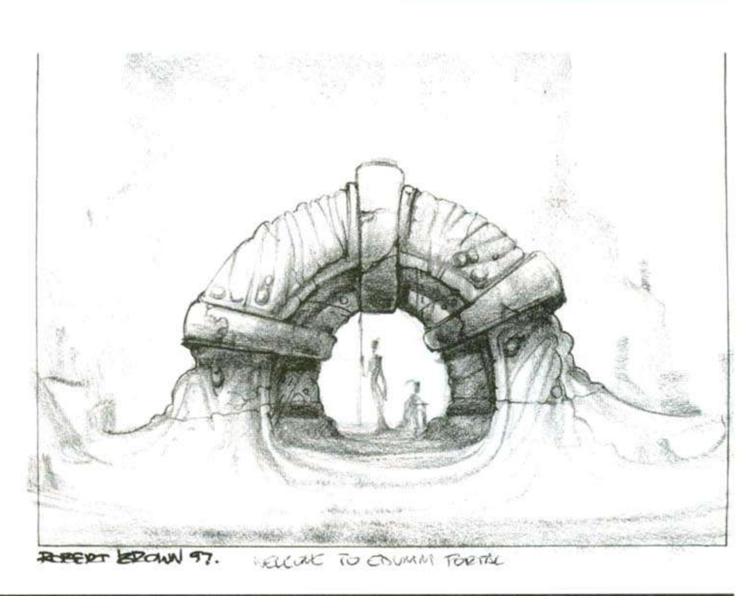
3D kann warten

Echtzeit-3D in Oddworld kann warten, Lanning ist nicht daran interessiert, einen klobigen Polygonencharakter durch eine häßliche Landschaft stolpern zu lassen. Dazu sind Oddworlds Ansprüche zu hoch. Zudem möchte man die Fans von Abe nicht vor den Kopf schlagen und ihnen lieber ein 2D-Spiel präsentieren, welches auf dem ersten Teil basiert. Die weiteren Oddyseen werden schließlich von anderen Figuren handeln.

in:former

Abe's Oddysee wurde von uns im September 1997 als Spiel des Monats gekürt. Erzählt wird die Geschichte des Arbeiters Abe, dem die Flucht aus der Fleischfabrik Rupture Farms gelingt, nachdem er erfahren hat, daß zukünftig seine Sippe, die Mudokons, auf dem Speiseplan der Glukkons stehen würden. Auf seiner Oddysee begegnet er seinem Volk, das in ihm den Erlöser und Befreier sieht. Das Spiel zeichnet sich vor allem durch seine kniffligen, aber logischen Puzzle-Elemente, die geniale Präsentation und die Interaktion mit den Bewohnern der Oddworld aus. Hinzu kommen verschiedene End-Sequenzen, die immer wieder dazu motivieren, das Spiel erneut in die PlayStation zu legen.





Genre:	Action Adventure	Entwickler:	Oddworld Inhabitants
Spieler:	1	Testmuster:	GT Interactive
Hersteller:	GT Interactive	Veröffentlichung:	September



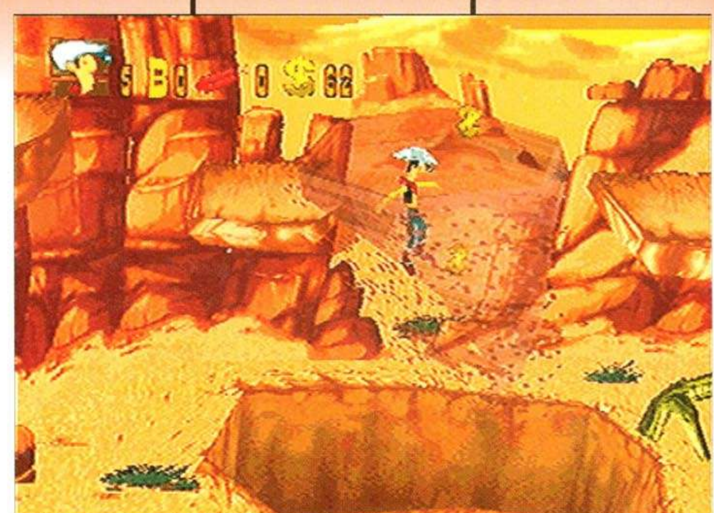
Götz Schmiedehausen

Lucky Luke

Comic-Held Lucky Luke zieht schneller als sein Schatten und dient als Vorbild für alle Nikotin-Junkies: Der sympathische Cowboy stopft sich nämlich anstelle der Selbstgedrehten, die er in den klassischen frühen Comics allgegenwärtig im Mundwinkel balancierte, einen Grashalm zwischen die Kauleisten.



Der Geldfälscher in seinem Hauptquartier



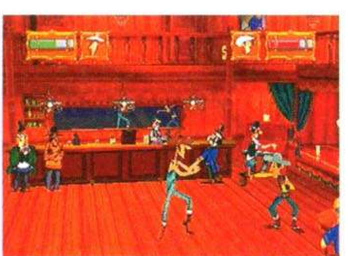
Ein extrem surrealer Ritt in einem Wirbelsturm

Immerhin will man ja den Kindern ein Vorbild sein, deshalb entsagt er gleich allen Lastern, trinkt nur Limonade, hat nix mit Frauen, sondern reitet nur Jolly Jumper, das schimmlige Pferd, und ist auch sonst ein richtig netter Kerl, der mir mit seiner moralinsauren Ehrlichkeit die Daltons immer sympathischer macht. Die vier Superbanditen im Orgelpfeifen-Design haben sich aus dem örtlichen Gefängnis gesprengt und sind auf freien Fuß. Luke wird beauftragt, die vier Galgenvögel wieder einzufangen.



Erfinder der Lucky Luke-Comics ist der französische Comic-Künstler Maurice de Bévère, besser bekannt unter seinem Pseudonym Morris. Schon 1945 hatte er seine erste Geschichte, Arizona 1880, mit dem einsamsten Cowboy des wilden Westens fertiggestellt. 1946 erschien jedoch als erstes Album La Mine d'Or de Dig Digger. 1948 begibt er sich für einige Jahre in die USA. Dort trifft er Harvey Kurtzman und Jack Davis, die Erfinder der MAD-Hefte. Ihr abgedrehter Humor beeinflußte auch Morris maßgeblich. In den Staaten macht er ebenfalls die Bekanntschaft von Asterix-Vater René Goscinny (1926-1977), der mit ihm Mitte der fünfziger Jahre nach Frankreich zurückkehrt, um dort die Lucky Luke-Reihe fortzusetzen. Die Western-Serie stellt hinter Asterix die erfolgreichste europäische Comicserie dar.





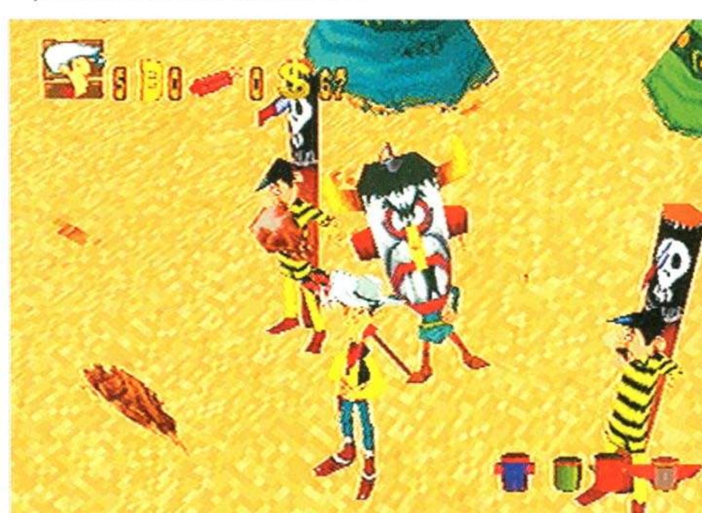
Mit blanken Fäusten geht Luke im Saloon zu Werke



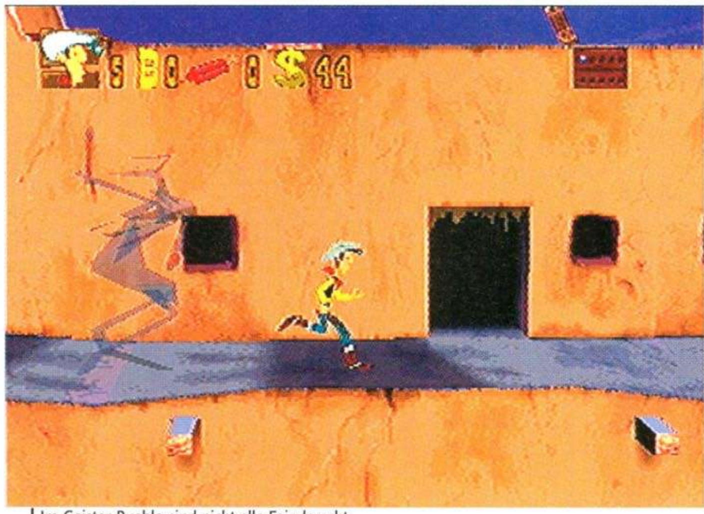
Rantanplan als blinder Passagier bei der Minenfahrt

I'm a poor lonesome cowboy...

Infogrames leitet die Westernstory mit einem zeichentrickartigen Renderfilmchen ein, um dann in den ersten der insgesamt zwanzig Level überzublenden. Hier muß der einsame Cowboy durch eine Stadt voller Banditen marschieren, die er mit Kunstschüssen außer Gefecht setzt. Etwas Kombinationsgabe wird neben schnellen Reaktionen schon abverlangt, denn die Gegenstände wie Amboß oder eine Dachröhre, mit denen man den Kugeln Effet verleiht, müssen erst entdeckt werden. Kaum am Bahnhof angekommen, reitet Lucky Luke hinter einem Zug her und



Die Indianer wollen erst ihr Totem zurück, sonst sind die Daltons verloren

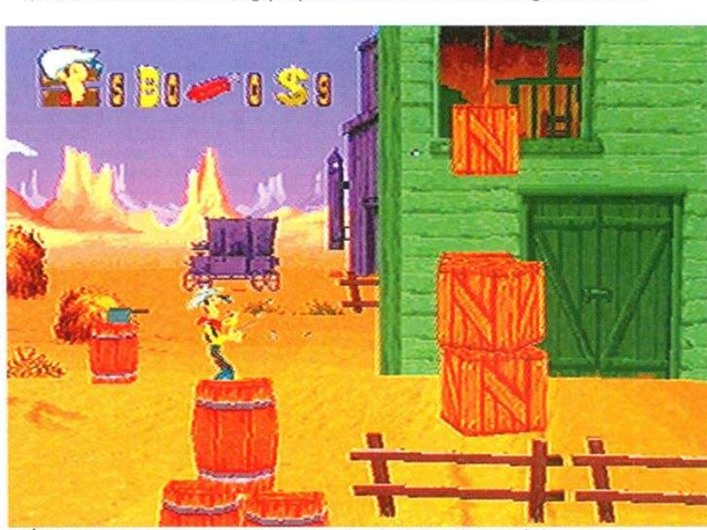


Im Geister-Pueblo sind nicht alle Feinde echt

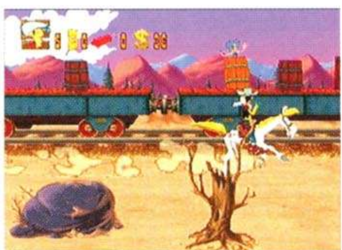

Luke muß sich bei den olympischen Westernspielen messen


Mit dem Fadenkreuz aus der Egoperspektive: Luke nimmt es mit einer ganzen Stadt auf

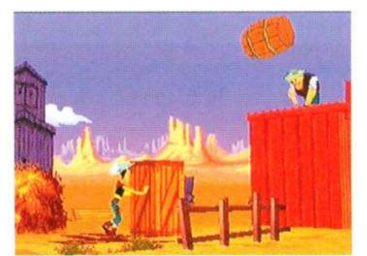

Das letzte Duell in einer verlassenen Fabrik


Mit der Kugel durchtrennt Luke das Halteseil und räumt so den Weg frei

beendet eine Geiselnahme. Während des Ritts mit Jolly Jumper muß man Felsen ausweichen oder über plötzlich auftauchende Gatter springen. Nachdem die Perspektive von der isometrischen Draufsicht zur horizontalen 2D-Darstellung wechselt, besteigt Luke den Zug und sprengt sich mit Dynamitstangen den Weg zu den Geiseln frei. Die Grafik hält sich sehr nahe an die Comic-Vorlage, sind jedoch trotz grafischer Tricks immer zweidimensional. Nach der Zugfahrt muß Lucky Luke in einem Saloon eine Schlägerei für sich entscheiden, die als Beat'em Up-Sequenz dargestellt wird. Allerdings sind nur zwei Tasten mit Schlägen wie Kinn- oder Leberhaken belegt, eine witzige Sequenz mit einem Bestattungsunternehmen, der bei Lukes besiegten Gegner sofort Maß nimmt, lockert die Szenerie zusätzlich auf. In der Wüste wird der einsame Cowboy von einem Indianerstamm erst durch ein Geister-Pueblo geschickt und muß dann in einer psychedelischen Traumwelt Teile eines Totems finden. Die Bildkomposition könnte man hier als 2 1/2-D-Jump'n Run bezeichnen. Dank des surrealistischen Zusammenhangs konnten die Programmierer


Eine der leichtesten Übungen für Luke

Kakteenen zum Leben erwecken und andere abgedrehte Tiere der Wüste einbauen. Grafische Leckerbissen sind zudem die Lorenfahrt durch eine Mine, bei der Euch Rantanplan, der dümmste Hund des Westens, begleitet, und die Hinterwäldler-Olympiade. Hier muß man hektisch auf die Action-Buttons hämmern, um bspw. einen Baumstamm zu zerhacken oder um „Hau-den-Lukas" zu spielen. Das Showdown wird aus der Ego-Perspektive als Shoot'em Up bestritten, leider kann man trotz gewohnter Light Gun-Optik die Knarre in der Endversion wohl nicht einsetzen. Joe Dalton, kleinwüchsiger Chef der Daltons, wartet schließlich als Endgegner


Mit der Kiste als Deckung kann man sich anschleichen

in einer verlassenen Fabrik. Hier springt man von Plattform zu Plattform und versucht, den Dalton-Zwerg mit Mehlsäcken zu treffen, die über seinem Kopf baumeln. Neben den unartikulierten Lauten, die manche Figuren von sich geben, hört man in puncto Sprachausgabe nur den Erzähler, der hier mit leicht französischen Akzent und sympathischer Stimme die FMV-Sequenzen kommentiert. Der Western-Soundtrack wurde von Fabian schon intern für den Grammy nominiert, er hofft nach wie vor auf eine separate Veröffentlichung der Songs.


Jollys Einsatz: die beiden nehmen die Verfolgung des Zugs auf

...a long, long way from home

Infogrames hat sich in puncto Jump'n Run und Comic-Adaptionen schon mit Tim & Struppi, Asterix, Marsupilami oder den Schlümpfen einen Ruf gemacht. Die typisch französischen oder belgischen Comics werden mal schlecht, mal recht für die jüngeren Semester unter uns aufbereitet. Lucky Luke stellt die bislang aufwendigste Produktion dar und könnte dank der vielen verschiedenen Spielrunden oder Bonus-Spiele (bspw. Armdrücken mit Jolly Jumper) zum Hit für die ganze Familie werden. Der Test in der nächsten Ausgabe wird es zeigen.

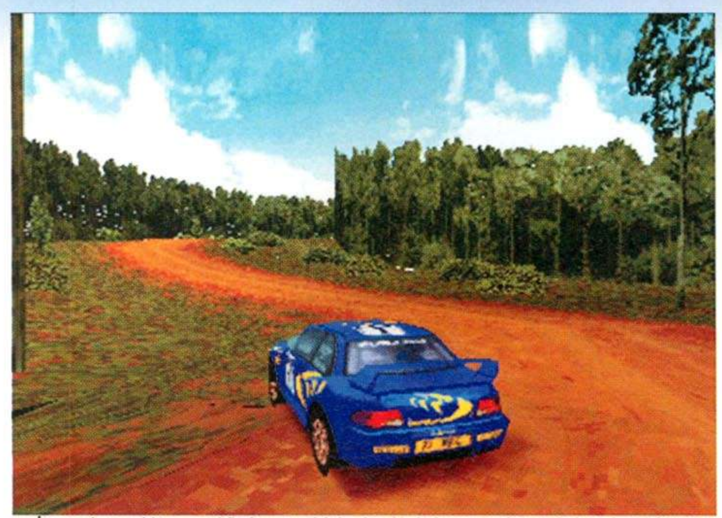


Genre:	**Genre-Mix**	**Entwickler:**	**Infogrames**
Spieler:	**1**	**Testmuster:**	**Laguna**
Hersteller:	**Laguna**	**Veröffentlichung:**	**Mai**

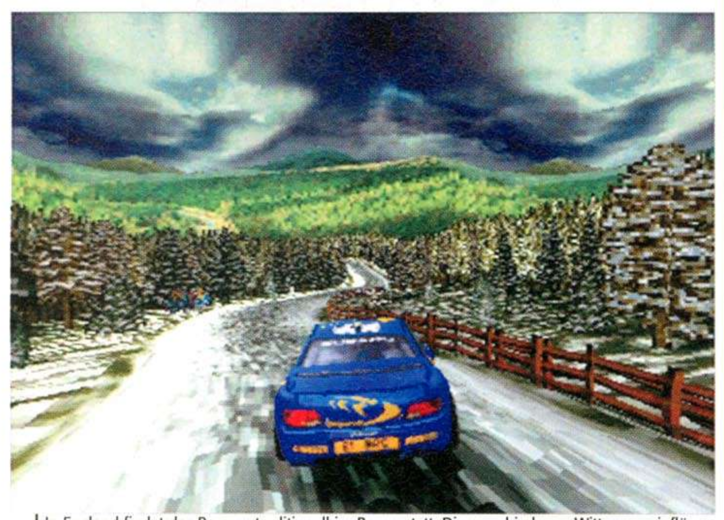
Fabian Döhla

Colin McRae Rally

Gerade den Programmierern von Rennspielen hat es die PlayStation angetan. Immer wieder ist es diese Art von Spiel, die die Hardware an ihre scheinbaren Grenzen bringt. Zuletzt bewies Gran Turismo eindrucksvoll, daß noch lange kein Ende dieser Entwicklung abzusehen ist. Mit Colin McRae Rally geht nun ein Genrevertreter an den Start, der sich gleich gegen zwei Konkurrenten durchsetzen will.



Je nach gewähltem Land findet man sich in einer typischen Umgebung wieder. Die staubigen Pisten Australiens sind ebenso vertreten wie vereiste Rennstrecken in Norwegen



In England findet das Rennen traditionell im Regen statt. Die verschiedenen Witterungseinflüsse haben nicht nur grafische, sondern auch spielerische Auswirkungen

Zum einen gibt es die hausinterne Konkurrenz TOCA Touring Car Championship, die sich trotz anderer Größen wie beispielsweise Formel 1 97 fast 700.000 Mal verkaufte. Zum anderen gibt es da noch die momentane Rallyereferenz V-Rally, die trotz des zwischenzeitlich schon fortgeschritteneren Alters immer noch in zahlreichen Charts vertreten ist. In einem Punkt hat man die Konkurrenten von Infogrames bereits überholt: Anstatt einen Fantasy-Titel zu kreieren, konnte man mit Colin McRae den Rallye-Profi schlechthin an Land ziehen. Der in England überaus populäre Championship-Gewinner drehte zusammen mit dem 26-köpfigen Entwicklerteam die eine oder andere Proberunde und vergewisserte sich vor Ort der kompetenten Umsetzung des für ein Rennspiel essentiellen Fahrgefühls.

Allein auf weiter Flur

Wer sich das grandiose TOCA angeschaut hat, weiß, daß man bei Codemasters das Wort Realismus groß schreibt. Wer also mit dieser Art des Rennsports nicht viel anfangen kann, dem sollte gesagt werden, daß man sich bei Colin McRae Rally alleine auf die Jagd nach Bestzeiten begibt. Wie im echten Rallyesport gibt es also keinen Kontakt mit anderen Fahrzeugen, da diese in großen Zeitintervallen starten. Bevor man sich aber selbst in das Cockpit eines der insgesamt 12 Autos begibt, sollte man sich zuerst in die Rally School begeben, wo man unter Anleitung des Meisters die wichtigsten Grundzüge des erfolgreichen Fahrens erläutert bekommt. Fühlt man sich ausreichend fit, sollte man ohne große Umschweife den Main-Event, sprich die Meisterschaft selektieren. Findet man sich zum ersten Mal auf einer der 48 Strecken wieder, wird unmißverständlich klar, in welchen Bereichen die Stärken des Produkts liegen. Besonders die Grafik verdient ein Sonderlob: Egal ob man nun durch einen norwegischen Wald, über einen zugefrorenen See oder holprige Landstraßen fährt, jedesmal

interview m

FG: Mit Colin McRae entsteht das inoffizielle Sequel zu TOCA, das weltweit sehr gute Kritiken bekam. Steht man bei der Entwicklung aufgrund der Erfolge dieses Titels stark unter Druck, oder sagt man sich einfach TOCA? - Ist mir doch egal!

Guy: Klar, die Erwartungshaltung der Leute ist groß. TOCA war erfolgreich und hat mit Sicherheit auch für dieses Produkt einen Maßstab gesetzt. Es ist jedoch ein ganz anderes Spiel, ich persönlich sehe es keinesfalls als Nachfolger. Natürlich orientiert man sich an den Pluspunkten von TOCA, nur liegt bei uns das Augenmerk auf der Rallye-Komponente, die wir versuchen, so gut wie möglich umzusetzen. Wenn man sich das gute Feedback am heutigen Tag betrachtet, scheint das auch ganz ordentlich zu gelingen.

FG: Mit der Head-Camera bietet Colin McRae ein innovatives Feature. Wie kam man eigentlich auf diese verrückte Idee, und wie wurde sie letztendlich umgesetzt?

Guy: Die Idee dahinter ist simpel: Es soll einfach simuliert werden, wie sich dein Kopf beim Fahren normalerweise verhalten würde. Wir haben uns allerdings selbst keine Kamera auf den Kopf geschnallt, sondern statt dessen einen „Hals" programmiert, auf dem die imaginäre Kamera plaziert wird. Das ganze soll mit einer gewissen Intelligenz verfeinert werden. Wenn das Auto beispielsweise auf eine Kurve zufährt, schwenkt die Kamera automatisch zur Seite, genau so wie man das in Wirklichkeit machen würde. Man schaut schließlich nicht permanent geradeaus, sondern orientiert sich an dem kommenden Streckenverlauf und versucht, das Auto dann in die richtige Bahn zu bringen.

FG: Colin McRae verfügt über eine komplexe Darstellung der Beschädigungen an den Autos. Wie wir bereits wissen, beeinträchtigt dies die Fahrphysik. Wie sieht es mit der CPU-Auslastung bei solchen Berechnungen aus? Entstehen Geschwindigkeitsprobleme oder bleibt stets alles im grünen Bereich?

Guy: Da gibt es überhaupt keine Probleme, weder bei der Umsetzung der geänderten Fahrphysik noch bei der grafischen Darstellung.

FG: Haben Sie für solche Zwecke Progammier-Tools wie den „Performance Analyser" genutzt? (Anm. d. Red.: Das Programm zeigt die momentane Hardwareausnutzung an)

Guy: Klar. Das ist schon ein tolles Produkt. Es hilft wirklich großartig, wenn man die Hardware richtig ausnutzen will. Sowohl die Strecken als auch die Autos bestehen aus unzähligen Polygonen, deshalb kann man durchaus sagen, daß wir uns in einem grafischen Grenzbereich bewegen.

FG: Colin McRae verfügt insgesamt über 48 Strecken. Alles reine Erfindung, oder war man tatsächlich mit Straßenkarten am Schreibtisch gesessen und hat sich



Der Kontakt mit der Fahrbahnbegrenzung hat an unserem Heck deutliche Spuren hinterlassen. Solche Beschädigungen können allerdings zwischen den Kursen repariert werden



Auf Eis und Schnee ist besondere Vorsicht gefragt: Nur bei gefühlvollem Betätigen des Gaspedals werden Bestzeiten erreicht.



daran orientiert?

Guy: Es sind alles Fantasie-Strecken. Allerdings haben wir uns über die Begebenheiten der jeweiligen Länder informiert und die Kurse anschließend so designt, daß sie das Gefühl wiederspiegeln, exakt in dieser Umgebung zu fahren. Außerdem mußten wir einen Kompromiß eingehen, da manche der echten Strecken 30 bis 40 Meilen lang sind und man über eine Stunde benötigen würde, um sie zu meistern. Deshalb haben wir zu Gunsten des Gameplays auf Eigenkreationen zurückgegriffen.



FG: Die meisten Rennspiele bieten nach erfolgreichem Durchspielen diverse Bonusfeatures wie versteckte Autos und Strecken. Wird auch Colin McRae über diese netten Gimmicks verfügen?

Guy: Mit der Zeit kann man sich einige „Classic Cars" erspielen. Ob wir noch mehr ins fertige Produkt packen können, hängt nicht zuletzt davon ab, wieviel Zeit uns bis zum Release noch bleibt.

FG: Mit der Tatsache, daß man während des Rennens alleine unterwegs ist, geht man einen neuen Weg. Formel 1 97, V-Rally oder Gran Tursimo setzen stärker auf die CPU-Konkurrenz. Könnte sich das „einsame" Zeitfahren zu einem Problem entwickeln?

Guy: Wir setzen ganz klar auf den Realismus-Faktor: Im richtigen Rallye-Geschehen starten die Autos mit großen Zeitunterschieden. Wir haben Unmengen von Videos gesehen und niemals sind zwei Autos zusammengestoßen. Nur in den seltensten Fällen begegnen sich die Kontrahenten auf der Strecke, und genau so haben wir das umgesetzt. Die Herausforderung liegt im Meistern der Strecke und im Handling des Fahrzeuges. In anderen Spielen erweisen sich andere Autos auf der Strecke oft als hinderlich. Man kann keine Ideallinie fahren, weil sich ein Gegner auf der optimalen Spur befindet. Bei Colin McRae liegt es ganz allein an Dir, wie das Rennen letztendlich ausgeht.

FG: Hat die monatelange Entwicklungszeit irgendwelche Spuren hinterlassen. All die Rallye-Videos und die zahlreichen Testrunden - gab' es Auswirkungen auf den eigenen Fahrstil?

Guy: Gute Frage. Aber keine Sorge: Ich fahre meistens mit meinem Mountain-Bike und insofern habe ich keine Auswirkungen feststellen können.

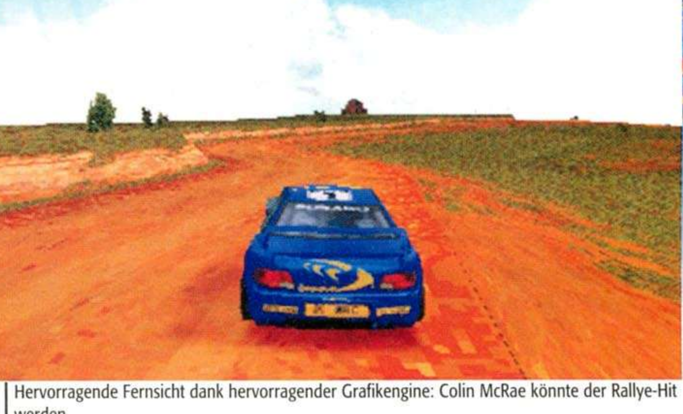
FG: Und die Kollegen? Auf dem Hof standen auffallend viele übermotorisierte Autos? Gab es da schon irgendwelche Unfälle?

Guy: Deswegen fahre ich Fahrrad!!

FG: Wie sehen die Zukunftspläne aus? Ein weiteres Rennspiel?

Guy: Da haben wir noch keine Pläne. Wir sind alle froh, wenn die Arbeit an Colin McRae abgeschlossen ist. TOCA war sehr erfolgreich, und wir erhoffen uns dasselbe für Colin McRae.

FG: Vielen Dank für das Gespräch



Hervorragende Fernsicht dank hervorragender Grafikengine: Colin McRae könnte der Rallye-Hit werden



Nur selten verlaufen die Strecken so gerade wie auf diesem Bild, meistens hat man es mit einer Aneinanderreihung von Haarnadelkurven zu tun



Der Renault ist nur eines der insgesamt zwölf Originalfahrzeuge. Selbst mit einem VW Golf kann man sich auf die Piste begeben

Kein Rennspiel ohne gewagte Drifts: Für Rekordzeiten sollte allerdings Sonys Analogpad oder ein neGcon benutzt werden

wird man mit neuen, wunderschön anzuschauenden Szenarien konfrontiert. Trotz der enormen Fernsicht und dem gewaltigen Umfang jedes Kurses gerät die Grafikengine niemals ins Stocken und reduziert zudem lästige Pop-Ups auf ein erträgliches Minimum. Um die Autos in dieser optisch gelungenen Umgebung nicht deplaziert wirken zu lassen, wurden sie vor der Umsetzung mehreren Laserscanns unterzogen und anschließend mit zahlreichen Texturen versehen. Eben diese werden bei späteren Crash dann deformiert, um Schäden am Fahrzeug realistisch darzustellen. Hier spielt Colin McRae dann bereits seine zweite Stärke aus: Durch diese Deformierungen wird das Fahrverhalten des Autos entscheidend verändert, glücklicherweise kann aber am Abschnittsende alles wieder repariert oder optional sogar Änderungen am Fahrwerk und der Bereifung vorgenommen werden. All diese Eingriffe lassen sich auch wirklich nachvollziehen - kein Wunder, wenn man bedenkt, welch' enormer Aufwand betrieben wurde, um ein realistisches Verhalten der PS-Boliden zu simulieren. Während der hektischen Fahrt über die verwinkelten und von Bodenwellen geprägten Kurse gerät man zu keiner Zeit in Versuchung, die Schuld auf die Steuerung abzuwälzen. Die Kontrollbefehle werden stets exakt und nachvollziehbar umgesetzt, und man spürt in eng genommen Kurven förmlich den Versuch des Hecks, seitlich auszubrechen. Mit gefühlvollem Gegenlenken und dosiertem Einsatz der Bremse sollte man aber nach kurzer Einspielphase in der Lage sein, das Fahrzeug auf der schmalen Bahn zu halten. Sowohl 90°-Turns als auch enge Kurven lassen sich im Drift elegant meistern, nicht zuletzt da mit Nicky Grist, dem Beifahrer von Colin McRae, eine Person an Bord ist, die mit zahlreichen Hinweisen auf die kommende Streckenführung hilfreich zur Seite steht.

Alles an Bord

Nach mehreren Testrunden steht bereits jetzt fest, daß man bei diesem Produkt offenbar an alles gedacht hat: Neben den vier Perspektiven, die keinen Ansichtswunsch unerfüllt lassen sollten, steht für Duelle mit einem menschlichem Kollegen ebenfalls ein Split-Screen-Modus zur Verfügung. Zieht man zuguterletzt die Tatsache in Betracht, daß Colin McRae zum Präsentationszeitpunkt noch knapp 20 Prozent von der Fertigstellung entfernt war, so läßt sich für die Testversion bereits Gutes vermuten, wurden doch die Hauptelemente Fahrtechnik und Zeitfahren sowohl konsequent als auch kompetent umgesetzt.



Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Codemasters
Spieler:	1-2	Testmuster:	Codemasters
Hersteller:	Codemasters	Veröffentlichung:	Ende Juni



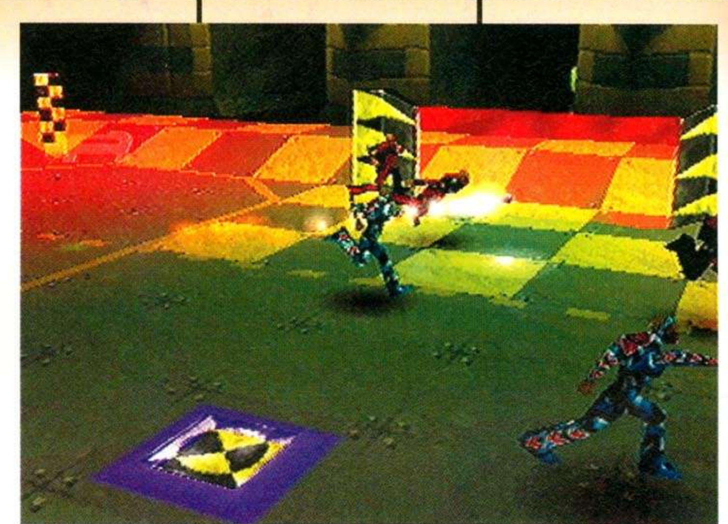
Philipp Noack

Dead Ball Zone

Als der Amiga 500 von Commodore noch das gefragteste Stück Hardware in der Computerspielszene war, schrieb ein englisches Programmiererduo Software-Geschichte. The Bitmap Brothers waren für unvergessene und teilweise unerreichte Klassiker wie Cadaver oder Xenon 2 - Megablast verantwortlich.



Oft getackelte Spieler fangen an zu ko...



Solche schönen Treffer sollte man sich im Replay noch einmal zu Gemüte führen

in:former

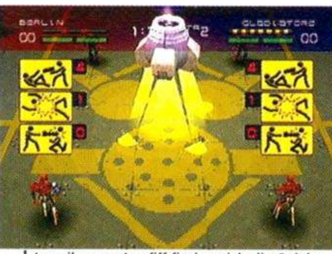
Das englische Entwicklerteam Rage wurde durch seine vielbeachtete Fußball-Serie Striker bei uns bekannt. 1997 waren sie für das von uns wenig geliebte Trash It (Test in der FG 8/97, Rating 5/10) verantwortlich. Wie man auch an Dead Ball Zone erkennen kann, liegen den Engländern Sportspiele wesentlich besser.

Aus ihrer Feder stammte auch ein relativ brutales futuristisches Handballspiel, das später aufgrund seines Erfolges einen Nachfolger hervorbrachte, Speedball bzw. Speedball 2.

Wenn man 1998 seine PlayStation mit Dead Ball Zone startet, wird man, vorausgesetzt man war damals ein Amiga-Freak, unweigerlich an die beiden Bitmap Brothers-Hits erinnert. In einer vielleicht nicht allzu fernen Zukunft werden zur Belustigung der reichen Schicht tödliche Turniere veranstaltet. In einer Arena kämpfen zwei Mannschaften jeweils unter Einsatz ihres Lebens um den Sieg. Auf beiden Seiten existiert eine Art Tor, in das eine energiegeladene Kugel transportiert werden muß. Regeln gibt es, bis auf die eben genannte, keine, d.h., der Gebrauch der eigenen Fäuste oder gar von Schußwaffen ist gestattet (und sogar ausdrücklich erwünscht!). Nur wer die Moral gemeinsam mit der Anzahl seiner Gegner dezimiert, hat eine echte Chance, das Spiel zu gewinnen und selbst zu überleben. Neben einem Einzelspiel gibt es die Möglichkeit, eine Mannschaft auch außerhalb der Wettkämpfe zu managen und in höhere Ligen zu führen. Neue Spieler müssen erstanden, alte mittels gezieltem Training und Waffeneinkauf optimal für das nächste Match vorbereitet werden.



Über den kleinen quadratischen Feldern (rechts) wird die Kugel abgelenkt



Jeweils zum Anpfiff finden sich die Spieler um den Mittelkreis ein



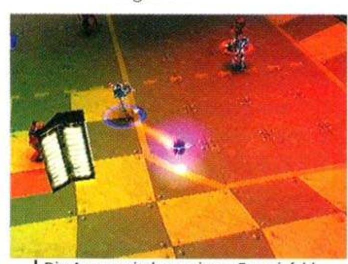
Fatality: Dieser Gegenspieler steht nicht mehr auf...



Von den drei Perspektiven ist diese die übersichtlichste

„Player eliminated!“

Hart, schnell, hochgradig unterhaltsam. Dead Ball Zone läßt bereits in der Preview-Version seine Qualitäten unübersehbar durchscheinen. Der flotte, abwechslungreiche Spielablauf bietet dem Spieler immer wieder neue Möglichkeiten, dem Gegner durch geschickten Einsatz von Waffen oder ausgeklügeltem Passspiel seine Grenzen aufzuzeigen. Im Managerteil erhält das Ganze eine taktische Komponente, die auch auf lange Sicht die Motivation nicht so schnell versiegen läßt. Damit die Optik dem Spielspaß nicht im Wege steht, wurden sämtliche Figuren dank Motion Capture-Verfahren besonders realistisch in Szene gesetzt. Auch der Sound trägt mit seinen dumpfen und monotonen Technoklängen zu der beabsichtigten Dark Future-Stimmung bei. Wieviel Hit-Potential wirklich in Dead Ball Zone steckt, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.



Die Arenen sind von einem Energiefeld umgeben, das wie eine Bande wirkt



Genre:	Future-Handball	Entwickler:	Rage Games
Spieler:	1-8	Testmuster:	GT Interactive
Hersteller:	GT Interactive	Veröffentlichung:	Mitte Juni

Götz Schmiedehausen

Snow Racer '98

Schon wieder ein Spiel rund um Snowboards und Ski-Fahren, wie originell. Gerade glaubten wir, die Auswirkungen der olympischen Spiele, die keiner sehen konnte, überstanden zu haben, da schicken sich die Lucky Luke-Entwickler Infogrames an, ebenfalls die weiße Pracht zu bemühen.



Im Championship-Modus findet eine Verfolgungsjagd statt. Bei jedem Checkpoint bekommt Ihr Zeit gutgeschrieben



Die Bäume sind wirklich nur am Stamm als Hindernis programmiert worden und nicht wie bei vielen anderen Snowboard-Spielen als kompakter Körper inklusive Blattwerk

Normalerweise würden wir bei soviel aktueller Software keinen Platz für diesen Genre-Vertreter opfern, wenn das Teil nicht schon mit der Work In Progress-Version angedeutet hätte, daß es Coolboarders oder Extreme Snowbreak lässig von der Piste kicken wird. Zur Auswahl stehen Abfahrt, Super G und Kombination, die man jeweils mit Snowboard oder Alpinskiern meistern kann. Eine Vielzahl an Läufercharakteren wollen angewählt werden, wobei die Verbindung mit den geeigneten Brettern essentiell ist. Wer sich nicht unbedingt auf einer Rennpiste gehetzt Richtung Ziel jagen lassen möchte, wählt den Freeride. Hier kann man die großzügig angelegten Skigebiete erkunden und einfach Spaß haben. Die Snowboarder haben diverse Tricks drauf, die sie an schanzenartigen Abgründen vorführen können.

in:former

Alpine Racer (1994) gehört zu den aufwendigsten Arcade-Automaten, die man finden kann. Als Spieler steht man auf echten Skiern und kann zwischen Speed Racing (Abfahrt) und Gate Racing (Riesentorlauf) wählen. Der zweite Teil (1996) erlaubt Rennen gegen einen menschlichen Spieler, zudem gibt es noch die Optionen „High Speed" und „Technical Racing". Die Snowboard-Variante von Namco nennt sich Alpine Surfer (1996).



Freestyle ist gleichzusetzen mit „quer durch die Botanik"



Beim Ski-Fahren kommt es auf die windschnittige Haltung an, die unsere Läuferin erst noch einnehmen muß



Diese Checkpoints müssen passiert werden



Lens Flare-Effekte und „Kaiserwetter" machen Appetit auf den Winter

Wenn Namco nicht will...

Nach wie vor ist Namco der Videospielgemeinde eine PlayStation-Version des Spielautomaten Alpine Racer schuldig, der inzwischen schon in die zweite Runde ging. Doch wenn Namco nicht will, scheint sich Infogrames gedacht zu haben, füllen wir die Lücke beim alpinen Wintersport mit Qualität. Die Vorabversion bestach durch tadelloses Verhalten der Läufer, hochaufgelöste Grafik (versucht mal als Kontrast Extreme Snowbreak!) und ellenlange, äußerst realistisch gestaltete Abfahrten. Der Test in einer der nächsten Ausgaben wird zeigen, ob sich der erste Eindruck bestätigen kann.



Beim Snowboarden kann man auch querlaufende Hänge abreiten



In der Work In Progress-Version fehlte noch der aufgewirbelte Schnee

Genre:	Snowboarding-Game	Entwickler:	Infogrames
Spieler:	1-2	Testmuster:	Laguna
Hersteller:	Laguna	Veröffentlichung:	April

Fabian Döhla

Kula World

Die Idee, daß man im neuesten Geschicklichkeitsspiel aus dem Hause Sony einen knallbunten Wasserball zur Hauptfigur erkoren hat, sollte man versuchen, schnellstmöglich zu akzeptieren. Schließlich gilt auch 1998 noch, daß der Spielspaß das entscheidende Element eines gelungenen Videospiels darstellt.



Um die Warpfelder zu aktivieren, muß erst der passende Schalter betätigt werden



Im Verlauf des Spiels wird man immer wieder mit neuen Levelthematiken konfrontiert. Hier kann man die Arktis-Variante bewundern.

in:former

Mit Game Design Sweden wagt sich eine noch sehr junge Firma an die PlayStation. Erst 1995 wurde das Unternehmen mit Sitz in Stockholm und Göteburg ins Leben gerufen. Wenn auch zukünftige Titel eine ähnliche Qualität wie das abgefahrene Kula World aufweisen, steht den Jungs aus Schweden eine großartige Zukunft bevor.

Hauptaufgabe bei Kula World ist die Suche nach Schlüsseln, die einem, soweit man innerhalb eines Zeitlimits auch noch das Exit auffindet, den Weg in den nächsten Level ermöglichen. Bei der Art und Weise, wie man sich in der hoch über dem Erdboden befindlichen, dreidimensionalen Umgebung zurechtfindet, hat man bewährte Denkspielelemente mit neuen Features kombiniert. Vor dem Spielstart bekommt man jede Levelkonstruktion aus einer größeren Entfernung gezeigt und sollte sofort versuchen, sich einen Teil des oftmals komplexen Umfangs zu merken. Steuern läßt sich der Ball mittels Standardpad, wobei man sich allerdings keine Gedanken über etwaige Absturzgefahr machen muß, da er prinzipiell nur vor und rückwärts rollt, also nicht permanent in der Bahn gehalten werden muß. Das wirklich interessanteste Feature ist dabei die Tatsache, daß das Spielgerät aus unerfindlichen Gründen der Schwerkraft trotzt und deshalb auch um die Mauern herumwandern kann. Bei solchen Manövern, die meist am Ende einer Geraden möglich sind, kippt dann der ganze Screen und man kann die Stage von unten oder auch in der Seitenperspektive erforschen. Dadurch wird es einem in vielen Fällen ermöglicht, Levelpassagen zu erreichen, die in der Anfangsperspektive nicht zugänglich waren. Darüber hinaus kann man den Wasserball mittels Tastendruck auch zum Springen animieren oder unter Zuhilfenahme der R-Buttons einen Blick nach oben oder nach unten werfen.



Reicht anfangs oft ein Schlüssel aus, müssen bereits im dritten Spielabschnitt auch ebensoviele Schlüssel gefunden werden.



Ein Blick nach unten hilft bei der Planung des nächsten Sprungs ungemein. Man sollte in wirklich jeder Perspektive nach erreichbaren Plattformen Ausschau halten

Langzeitmotivation garantiert!

Damit das ganze Spiel aber nicht in kurzer Zeit gelöst ist, wurden zahlreiche Gegner, Fallen und Hindernisse in die Levelarchitektur integriert. Spikes, wegbröckelnde Plattformen oder brennender Untergrund zwingen einen des öfteren zum Neubeginn; unsichtbare Elemente, die erst nach Aufnahme einer Sonnebrille sichtbar werden, sorgen im Zusammenspiel mit Sprungplattformen und Warpfeldern für zusätzliche Verwirrung, die durch den sehr gut umgesetzten Höheneffekt noch deutlich zunimmt. Steigern läßt sich das Ganze nur noch durch die psychedelisch flimmernden Bonusrunden (nach dem Aufsammeln diverser Früchte zugänglich) und den abgedrehten Sound, der eine fast schon hypnotische Atmosphäre ausstrahlt. Mit seinen 200 Leveln könnte Kula World das Geschicklichkeitsspiel 1998 werden, bei einem Test in einer der nächsten Ausgaben wissen wir dann sicher alle mehr.



Durchsichtige Plattformen erschweren die Orientierung ungemein

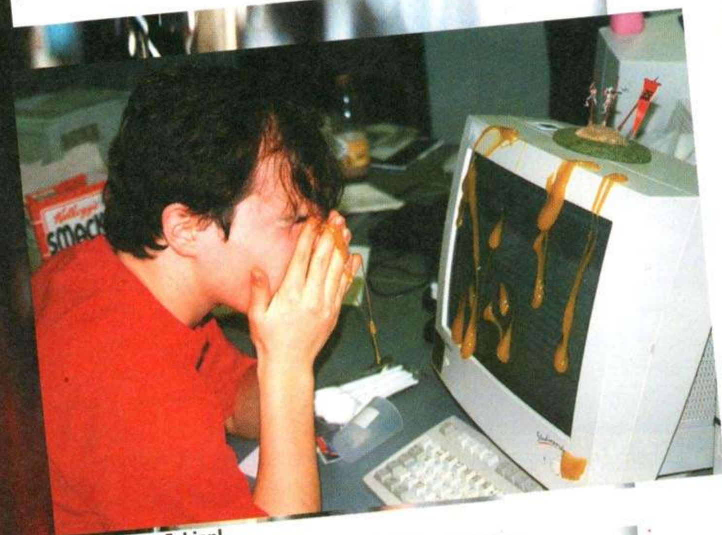
Genre:	Geschicklichkeit	Entwickler:	Game Design Sweden
Spieler:	1	Testmuster:	Sony
Hersteller:	Sony	Veröffentlichung:	2. Quartal

Max-Planck-Str.

Die Familiensaga: Teil 21

Was für ein Monat! Da war wirklich alles drin. Eine zünftige Grippewelle suchte auch die Max Planck-Straße 13 in Höchberg heim, was uns aber nicht davon abhielt, auch noch mit Fieber im Bett Resident Evil 2, Pitfall oder Bust-A-Move Dance & Rythm Action zu spielen. Kai, der irgendwie gegen alle Viren dieser Welt resistent ist, freute sich wie ein Kind über sein neues Betätigungsfeld. Er darf nämlich die Soundeffekte zu Viper anfertigen und verwandelte zu diesem Zweck sein Layout-Zimmer umgehend in ein Tonstudio. Besonders stolz ist er auf seine uralten TR 808, einen Drumcomputer aus den frühen Achtzigern, mit dem die Schlagzeugpassagen der ersten Depeche Mode-LP eingespielt wurden.

Meine Wenigkeit hingegen fand seine Erfüllung in der Bahnsimulation Densha de Go!, weshalb ich auch das gesamte Büro freiräumen ließ, um mich voll und ganz auf das Anfahren und Abbremsen japanischer Personenzüge konzentrieren zu können. Ein wenig Abwechslung war auch wirklich von nöten! Schließlich hätten wir mit der Ausgabe 3/98 fast den verlagstechnischen Supergau erleben müssen, da uns am Erstverkaufstag ein Fax erreichte, in dem man uns ein zivilrechtliches Verfahren androhte. Wir hatten im Bericht zu Resident Evil 2 redaktionell über Filme berichteten, die in Deutschland indiziert bzw. beschlagnahmt sind. Wir hatten die Filme jedoch nicht beworben, aus diesem Grunde bewegten wir uns nach Ansicht unserer Anwälte ganz klar auf legalem Terrain. Glücklicherweise entpuppte sich der Schreck in der Morgenstunde nach ein paar aufklärenden Worten dann auch tatsächlich als Strohfeuer; der Kläger, der die Aktion lanciert hatte, ließ nichts mehr von sich hören und nach wenigen Tagen war das Gesprächsthema No. 1 wieder die Döner-Wette von Götz und Fabian. Wie Ihr vielleicht noch wißt, geht es um das Champions League-Spiel Bayern München gegen Borussia Dortmund. Der alte Dortmund-Fan Fabian bekam von Kai und Götz sogar ein BVB-Auswärtstrikot geschenkt, in das er seine Tränen fließen lassen kann, nachdem der Schlußpfiff ertönt ist. Ob es Freudentränen werden, wird sich noch zeigen. Jedenfalls muß der Verlierer dem Gewinner fünf Döner bezahlen. Eigentlich nicht schlimm, jedoch liefert der Verlierer die Leckereien auch zu jeder gewünschten Tages- und Nachtzeit frei Haus. In der nächsten Ausgabe bekommt Ihr die schönsten Bilder von der Champions League-Party und deren Auswirkung auf die Nachtruhe von Götz oder Fabian.


Gesundheit, Fabian!


Dank des integrierten Dosenhalters (kein Scherz!) muß man auch während längerer Fahrten im Tokioer Nahverkehrsnetz nicht durstig bleiben


Ein Königreich für eine Mehrfach-Steckdose! Kai ist für Viper bestens vorbereitet



Das Wertungssystem

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Eine „10 von 10" bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugenste Stück Software für dieses System darstellt.

Um unsere Tests noch leserfreundlicher zu machen, wird die Quintessenz des Textes mit ein paar kurzen Worten am Schluß zusammengefaßt. Das Spielerprofil, das Ihr in einem Kasten findet, erklärt kurz, für wen das Spiel besonders geeignet ist. Die Angabe des allgemeinen Schwierigkeitsgrades erklärt, wie schwierig es sein wird, das Spiel durchzuspielen. Die Genrekollegen zeigen Alternativen zu dem getesteten Titel auf, wobei die angegebenen Wertungen auch immer in Relation mit der Altersangabe (Heftnummer) und dem System gebracht werden sollten.

Die vier Wertungsnoten lassen sich folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Komposition, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.



Andy Puhl - Holger Gößmann

MADE IN USA

Madden Football 64

WEITERBLÄTTERN!@FG04/98



Nummer 23 Carter fängt den Pass von Brett Favre ab

Die Schar der Football-Anhänger in Deutschland wird immer größer. Und wer noch nicht vom Bazillus infiziert wurde, ist spätestens seit dem Wahnsinns-Super Bowl-Sieg der Denver Broncos über die Green Bay Packers zum Football-Fan mutiert. Schade eigentlich, daß wir jetzt bis September auf die neue NFL Saison warten müssen - oder müssen wir das überhaupt? EA Sports Madden Football 64 könnte dafür sorgen, daß alle Süchtigen die Football-lose Zeit auch ohne Nebenwirkungen überstehen.

Wer schon einmal in den Genuß gekommen ist, ein NFL Spiel auf dem US-Sender FOX mit dem Originalkommentar von John Madden und Pat Summerall zu sehen, wird sich bei Madden 64 wie zu Hause fühlen. Das Spiel läuft ab wie im Fernsehen, mit allen möglichen Kameraeinstellungen. Das Kommentatoren-Team gibt auch noch seinen Senf dazu (falls es lästig wird, kann man die Jungs auch zum Schweigen bringen). Auch ansonsten ist eigentlich alles dabei, was das Football-Herz höher schlagen läßt. Trotzdem ist aber leider nicht alles Gold, was glänzt.



Touchdown San Francisco durch Owens

in:former

John Madden ist in den USA so etwas wie der Football-Guru. Für den TV Sender FOX kommentiert er zusammen mit seinem langjährigen Kollegen Pat Summerall Woche für Woche NFL-Spiele. Hierzulande würde er vielleicht nerven, denn er weiß alles über jeden Spieler und hat eine Menge bunter Geschichten auf Lager, die er auch permanent zum Besten gibt. Außerdem analysiert er auf dem Bildschirm die Spielzüge, indem er mit einem Stift rumkritzelt (sieht man bei uns mittlerweile bei Fußball auch im DSF). Doch die Amerikaner lieben das, und deshalb macht Football ohne Madden nur halb soviel Spaß. Bevor er zum Fernsehen wechselte, feierte er in den Siebzigern als Trainer der Oakland Raiders seine größten Erfolge. John Madden weigert sich übrigens, in ein Flugzeug zu steigen. Deshalb hat er einen privaten Reisebus, mit dem er die bis zu 4000 km langen Reisen von Stadion zu Stadion in den USA bewältigt.

Welche Mannschaft darf es denn sein?

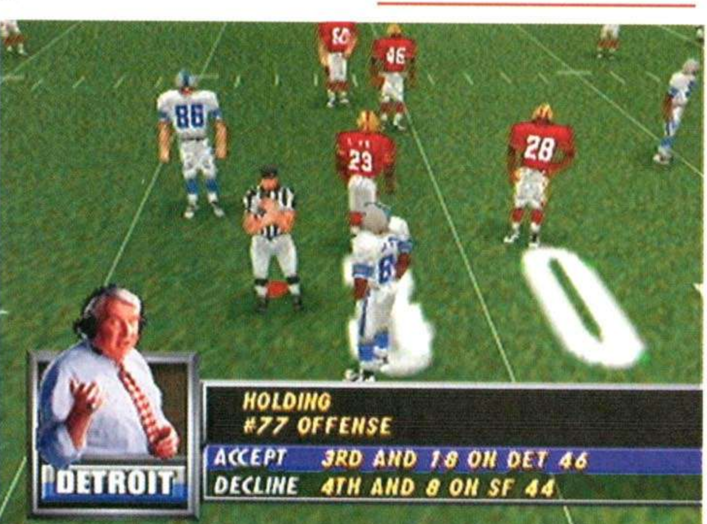
Zunächst einmal hat man die Auswahl aus über 120 aktuellen oder historischen Teams mit ihren jeweiligen Spielstärken. So kann man auch legendäre Spieler wie Joe Montana oder Walter Payton wieder auferstehen lassen. Allerdings stehen nur bei den aktuellen Mannschaften die Spielernamen zur Verfügung. Montana wird bspw. leider nur etwas lieblos „QB Nr.16" genannt. Immerhin hat man die Möglichkeit, eigene Spieler zu erstellen. So kann man sich bspw. auch selbst als Quarterback in ein Team integrieren lassen.

Auch die Spiel-Optionen lassen kaum einen Wunsch offen. Vom einfachen Freundschaftspiel über Turnier-Modus bis hin zu selbst zusammengestellten Ligen ist alles dabei. Es gibt auch die Option, einen Fantasy Draft durchzuführen. Das heißt, bis zu acht Spieler stellen ihre Mannschaften per Auswahlverfahren selbst zusammen. Dazu sollte man die Spieler und ihre Fähigkeiten kennen, sonst hat man ruck zuck eine Gurkentruppe gewählt.

Bevor das Spiel oder die Saison anfängt, kann man natürlich auch die Details je nach Geschmack einrichten. Entscheidungen darüber, wie lange die einzelnen Spielviertel dauern sollen, ob die Akteure während eines Spiels ermüden oder sich verletzen können, oder wie streng es die Schiedsrichter mit den Strafen halten, sind nur einige Beispiele. Als zusätzliches Schmankerl kann man auch das Wetter je nach Belieben einstellen.

Sind alle Formalitäten erledigt, geht es weiter mit der Wahl der richtigen Mannschaft. Leider waren die Programmierer wohl ab und zu etwas farbenblind. Anders läßt sich es kaum erklären, daß Pittsburgh in den Green Bay-Farben aufläuft oder daß Kansas City plötzlich gelbe Helme trägt. Vielleicht war es ja auch ein Lizenzproblem, denn auf der Rückseite der Verpackung befindet sich eine Bemerkung, daß das Spiel nicht von der NFL lizenziert wurde. Merkwürdigerweise haben Denver, Oakland oder San Fancisco die richtigen Farben. Außerdem stehen die Orignalstadien mit allen Details zur Verfügung.

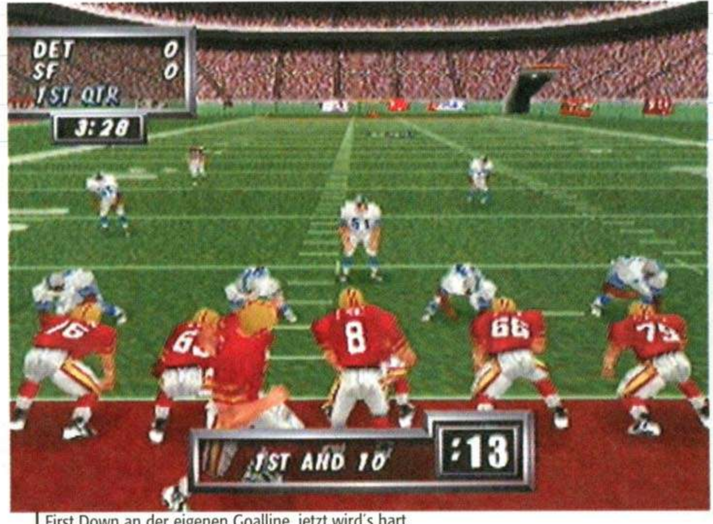
Die Spielbarkeit von Madden 64 ist eigentlich recht ordentlich. Allerdings bedarf es doch ein wenig Übung, die Spielzüge bis zur Perfektion auszuführen, denn jede noch so wirre Buttonkombination am Controlpad hat eine spezielle Bedeutung. Hat man aber seine Tasten geordnet, steht gelungenen Aktionen nichts mehr im Wege. Das Spektakulärste am Football, die Tackles nämlich, wirken leider etwas hölzern. Der



Der Schiedsrichter zeigt's an: Strafe gegen die Offense wegen unerlaubtem Festhaltens des Gegenspielers



Während des Spiels werden die aktuellen Statistiken der Spieler eingeblendet. Hier sieht man, wie sich Detroits Quarterback Mitchell bisher geschlagen hat


First Down an der eigenen Goalline, jetzt wird´s hart


Zweites Down und noch 12 Yards: da steht für San Francisco wohl ein Paßspielzug an

spielerprofil
Anfänger werden sich mit Madden 64 eventuell etwas schwer tun. Die zum Teil komplizierte Steuerung wird durch die unzureichenden Erklärungen und Übersetzungen der Football-Begriffe nur noch erschwert. Football-Kenner werden damit zwar locker klar kommen, sich aber über die unnötigen Fehler ärgern.

schwierigkeit
Drei Stufen stehen zur Auswahl: Rookie (Anfänger), Pro (Profi) und Madden (Weltklasse). Außerdem denkt das gegnerische Team immer mit und reagiert auf erfolgreiche Spielzüge mit einer besseren Defense.

genrekollegen
NFL Quarterback Club 98 10/10 (N64, FG 12/97), Madden NFL 98 (PSX, FG 12/97)


San Francisco Tight End Brent Jones kurz vor dem Tackle

Angriffspieler und der Verteidiger prallen aufeinander und fallen beide rückwärts um. Das wirkt nicht gerade realistisch. Ansonsten ist die Grafik aber in Ordnung.



Auf diesem Bildschirm wählt man die Spielzüge aus. Oben ist die Defense, unten die Offense. In der Mitte sieht man u.a. das aktuelle Down, wieviele Yards man noch braucht und die verbleibende Zeit

Statistikfreaks sind hier genau richtig

Ganz nach dem Geschmack der Amerikaner wird bei Madden 64 die Statistik großgeschrieben. Während eines Spiels und während der Saison kann man sich immer über den aktuellen Leistungsstand seiner Mannschaft informieren. Wieviele Yards Raumgewinn schafft mein Running Back im Durchschnitt, oder wie viele Interceptions konnte meine Paßverteidigung verbuchen? So kann man die Schwachstellen seiner Truppe genau erkennen und gegebenenfalls reagieren. Einfach per Tauschverfahren neue Spieler holen oder jemanden vom freien Spielermarkt verpflichten. Allerdings muß man auf die Gehaltsobergrenze acht geben, die nicht überschritten werden darf. Sollte das Geld nicht reichen, muß man eben einen anderen Spieler abgeben (die Gehalts-Option ist auch abstellbar). Alle Kaderänderungen während der Saison sowie aktuelle Spielstände können selbstverständlich auf das Controller Pack gespeichert werden.

Etwas verwunderlich erscheint das Handbuch. Es wäre wahrscheinlich geschickter gewesen, wenn derjenige, der die Texte ins Deutsche übersetzt hat, auch etwas Ahnung von der Football-Terminologie gehabt hätte.

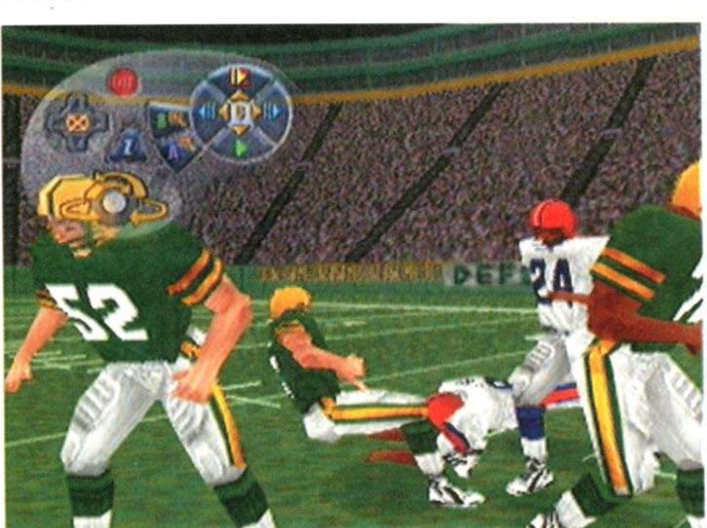
Hier nur einige Beispiele: (in Klammern die passende Übersetzung)

bump-coverage - Zusammenprall-Einstellung (harte Manndeckung: Der Verteidiger gibt dem Receiver an der Line of Scrimmage noch einen mit.)

lateral to closest player - seitlich zum nächsten Spieler laufen (den Ball dem nächsten Spieler von unten zuwerfen)

to throw a stiff arm - einen starken Arm werfen (den Gegner mit dem gestreckten Arm wegdrücken)

pass patern - Laufmuster (Passroute)


Brett Favre hat den Pass zwar noch losgekriegt, die Defense tackelt ihn trotzdem noch einmal

Aber nicht nur der deutsche Handbuch-Abschnitt hat so seine Tücken. Im Englischen heißt es beispielsweise durchgehend offence und defence statt offense und defense. Außerdem sind einige Screenshots ganz einfach komplett falsch beschriftet. Allerdings werden die meisten dieser Fehler wohl nur Football-Kennern auffallen. Alle anderen werden sich dadurch erst einmal unfreiwillig verwirren lassen.

Madden 64 hätte eigentlich alles, was sich ein Fan von einem Football-Spiel wünscht. Viele Teams, umfangreiche Statistiken und eine Menge Einstellmöglichkeiten. Über die teilweise falschen Trikotfarben und die unrealistischen Tackles werden sich wohl nur die Football-Insider ärgern. Die deutsche Handbuchübersetzung ist teilweise so schlecht, daß sie schon wieder gut ist. Drei Schwierigkeitsstufen, der Saison-Modus und die Möglichkeit, eigene Teams zusammenzustellen, garantieren aber langfristigen Spielspaß.



Grafik	8
Sound	7
Gameplay	9
Spieler:	1-4
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Controller Pak
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	149,-

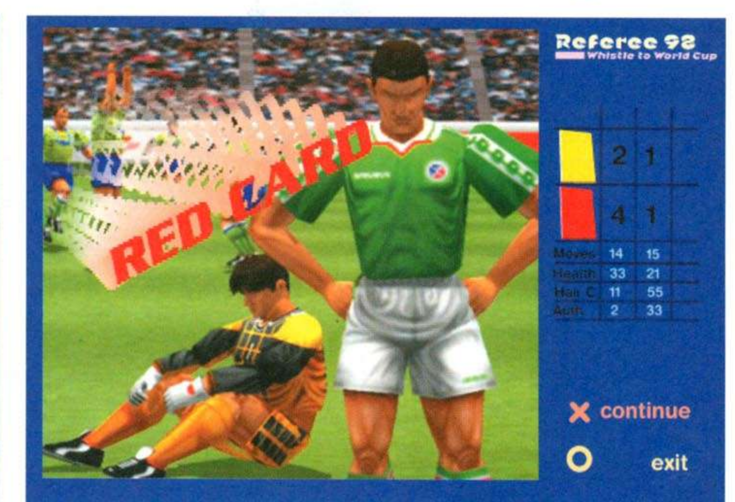
Götz Schmiedehausen - Fabian Döhla

REFEREE 98 - Whistle to World Cup

Whistle - Just buggin'



In dieser Szene müßt Ihr entscheiden, ob Ihr für „extrem ausgelassenes Feiern" eine gelbe Karte zieht



Tätlichkeit am Torwart! Hier bleibt Euch keine andere Wahl, als Rot zu zücken, während sich die Mannschaft im Hintergrund freut

Nach unzähligen Fußball-Simulationen und Managerprogrammen rund um den beliebtesten Ballsport der Welt kommt endlich wieder Innovation ins eingefahrene Genre. Denn Referee 98 stellt den (un)geliebten Mann in Schwarz in den Mittelpunkt und gibt Euch die Möglichkeit, selbst die Pfeife in die Hand zu nehmen. Bevor Ihr Euch ins Geschehen stürzt, solltet Ihr im Tutorial Mode noch einmal die Regelkunde auffrischen. Zwar macht der virtuelle Schiedsrichter automatisch die Handbewegungen bei Freistößen oder Eckbällen, doch die richtige Bewertung einer Aktion bleibt die Aufgabe des Schiedsrichter-Gespanns. Die zwei Linienrichter können sowohl von zwei Mitspielern (Split-Screen) oder vom Computer übernommen werden. Durch das Dynamic Judge System sind diese genauso blind oder kompetent, wie Ihr es seid. Durch Fehlentscheidung könnt Ihr sowohl die Mannschaften als auch das Publikum gegen Euch aufbringen. Das Aggressionsspektrum reicht von verbalen Äußerungen der Akteure über Trainer, die überschnappend an der Außenlinie brüllen, bis hin zu Wurfgeschossen aus den Fanblöcken.

We are the men in black

Der wahre Spaß bei Referee 98 findet im Story Mode statt. Hier beginnt man als unbedeutender Schiedsrichter für Spiele der Kreisklasse und arbeitet sich bis zum WM-Schiri hoch. Ihr bewegt Euch in einem hochkomplexen Sytem aus politischen Wirrungen, regionaler Spannungen und Korruption. Denn je nachdem, wie gut sich die Mannschaften leiden können, geht es auf dem Rasen zur Sache. Hat Kleindummsdorf noch eine Rechnung mit Markt Schlagmichtot zu begleichen, fliegen hinter Eurem Rücken gnadenlos die Fetzen. Tätlichkeiten, Beleidigungen und rüde Fouls gehören zur Tagesordnung. Hat man sich erst einmal hochgearbeitet, muß man sich zusätzlich mit den Medien auseinandersetzen, die gnadenlos jede Fehlentscheidung im Fernsehen breittreten. Dies vermindert Eure Credibility-Points und die Chancen, zu einem internationalen Wettbewerb berufen zu werden. Die Schmankerl sind allerdings die Haßgames bswp. zwischen Irak und den USA, Inter Mailand und AC Mailand und anderen Teams, die sich absolut nicht leiden können. Wer hier der Heimmannschaft einen Elfmeter aberkennt oder die rote Karte zückt, läuft Gefahr, daß der Lynchmob das Spielfeld stürmt und das Schirigespann am Flutlicht-Mast aufhängt. Dies wird mit wunderschön animierten FMV-Sequenzen dargestellt.

spielerprofil

Besonders geeignet für alle verhinderten Fußball-Experten, die bei jedem Spiel Hunderte von Fehlentscheidungen gegen die eigene Mannschaft gesehen haben wollen.

schwierigkeit

Aufgrund des gnadenlosen Realismus und der hervorragenden Grafikengine gestaltet es sich je nach eigener Kompetenz schwierig oder einfach, bis zum WM-Endspiel vorzustoßen.

genrekollegen

Nicht vorhanden

in:former

Dank des mitgelieferten Zubehörs namens Virtual Whistle verschafft man sich Gehör bei den Spielern. Die Virtual Whistle wird in den zweiten Joypad-Port der Konsole eingesteckt. Je lauter, schriller und länger der Pfiff, desto mehr Respect Points heimst man ein. Alle anderen Kommandos gibt man über das Joypad ein. Ein Analog Controller bei der PlayStation ist dringend zu empfehlen.


Beim Elfmeter könnt Ihr die Darstellungsperspektive verändern


Im Tutorial Mode schlägt Euch der Computer wie bei diesem Foul eine eventuelle Entscheidung vor


Ihr müßt immer auf der Höhe des Geschehens sein

Referee 98 ist ein besonderer Spaß für jeden, der gerne einmal die großen Sportler dieser Welt nach seiner Pfeife tanzen lassen möchte. Dank Original-Lizenz und virtueller Pfeife kommt richtig Stimmung auf, die Management-Funktionen mit Bestechung, Korruption und Fernsehbeweis lassen auch nach dem Spiel die Laune nicht sinken. Die PlayStation-Variante besticht mit FMV-Sequenzen, während auf dem N64 nur Renderbildchen zu Bestaunen sind.



9 von 10

Grafik 9
Sound 8
Gameplay 9

Spieler: 1-3
Level: Entfällt
Besonderheiten: Virtual Whistle, Analog Controller, Memory Card/Pak
Hersteller: Lirpa Entertainment
Entwickler: Fourth Month Softw.
Testmuster: Lirpa Entertainment

Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: PS:140,- DM; N64 149,- DM

Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

>>HAU DEN PUCK (ZITAT: BIENE MAJA)<<

NHL Powerplay 98


In der Seitenansicht wirkt das Geschehen am spektakulärsten, für eine gute Spielbarkeit ist diese Einstellung dennoch weniger zu empfehlen


Vor dem gegnerischen Tor sollte man nicht zu hektisch auf die Tasten hämmern, da ansonsten Strafzeiten wegen Interference vorprogrammiert sind

Eishockey-Fans mit einer PlayStation müßten im Normalfall zwei Titel in ihrer Sammlung haben: Einmal das geniale NHL 98 von Electronic Arts, das endlich wieder an die spielerische Qualität seiner 16-Bit-Vorgänger anknüpfte, und dann NHL Breakaway 98, da es aufgrund des komplexen Management-Modus auch längerfristig zu motivieren weiß. Der verspätete Nachzügler aus dem Hause Virgin hat insofern also keinen leichten Stand, kommt aber immerhin auch mit der NHL-Lizenz daher, ermöglicht damit ebenfalls den Zugriff auf alle amerikanischen Profiteams und gibt einem optional die Möglichkeit, mit insgesamt 16 Nationalmannschaften ein Turnier zu bestreiten.

in:former

Division	Teams
Atlantic	7
Northeast	6
Central	6
Pacific	7
Expansion Teams	4
Insgesamt	30

„Gut ist uns nicht gut genug"

Dieses Werbezitat trifft den Nagel auf den Kopf: Zwar gibt es keine Disziplin, in der das Kufenspektakel gänzlich in niedere Wertungsregionen abrutscht, aber auf der anderen Seite kann bis auf die atmosphärisch gelungene Akustik auch kein Part des Spiels wirklich überzeugen. Obwohl man vor Spielbeginn von der Spiellänge bis zur Auslegung des Regelwerks wirklich alles individuell konfigurieren kann, fehlt einem dennoch mit dem Gamespeed ein wichtiger Optionspunkt. Egal ob man sich nun für Play-Off, Freundschaftspiel oder gar eine komplette Saison entscheidet, die Spieler bewegen sich mit der Geschwindigkeit einer mit Salz beworfenen Nacktschnecke durch die Arena. Hinzu kommt die gerade mal durchschnittliche Grafik, die im Vergleich mit der übermächtigen Konkurrenz nicht den Hauch einer Chance hat. Das Fehlen von Spiegelungen auf der glatten Oberfläche läßt sich noch verschmerzen, die oftmals hakelige und insgesamt deutlich schlechtere Animation der kantigen Eishockeyrecken aber führt zu einem klaren Punktabzug, -nicht zuletzt deswegen, weil alle Aktiven hinsichtlich ihrer Körperdimensionen offenbar intensiver radioaktiver Strahlung ausgesetzt waren. Egal welche der fünf Kameraperspektiven bevorzugt wird, in gewisser Weise bringen einen die deformierten Sportler immer wieder zum Schmunzeln, was man vom trägen Spielablauf leider nicht behaupten kann. Wenigsten hat man sich bei der Steuerung keine gravierenden Patzer erlaubt. Zwei Tasten dienen zum Schießen, der L1-Button ist als Rückwärtsgang zu verstehen, und Pass- bzw. Sprintfunktion werden jeweils auch mittels Tastendruck ausgeführt. Die direkte Umsetzung all dieser Befehle können ebenso wie die frenetisch jubelnden Fans und die krachenden Soundeffekte nicht über die mangelnde Spieldynamik hinwegtäuschen, weshalb NHL Powerplay 98 eine höhere Wertung verwehrt bleibt.

spielerprofil

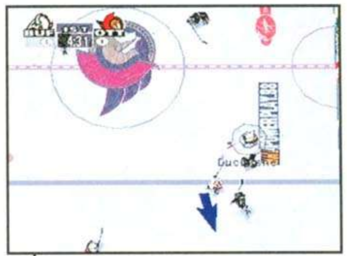
Nur der absolute Eishockeyfanatiker stellt sich mit NHL Powerplay 98 einen weiteren Titel in sein Softwareregal

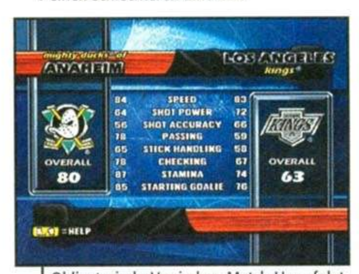
schwierigkeit

Der Schwierigkeitsgrad bleibt immer in einem akzeptabeln Bereich, variiert aber je nach gewählter Mannschaft leicht nach oben oder unten.

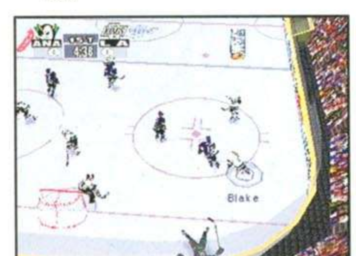
genrekollegen

NHL 98 10/10 (PSX, FG 11/97), NHL Breakaway 98 9/10 (PSX,N64 FG 11/97&FG 3/98)


Weiße Spieler auf weißem Grund: Nur die erbärmlich langen Ladezeiten hinterließen einen schlechteren Eindruck



Obligatorisch: Vor jedem Match-Up erfolgt eine Gegenüberstellung der Teamstatistiken


Der Spieler am unteren Bildrand hat den einzigen richtigen Weg gewählt: Tod durch Luftanhalten

Wäre NHL Powerplay 98 Mitte des letzten Jahres und damit deutlich vor den überlegenen Konkurrenz erschienen, hätte es sicherlich gute Erfolgaussichten gehabt. Zum jetzigen Zeitpunkt hat es gegen seine Genrekollegen weder in grafischer noch in spielerischer Hinsicht eine Chance und kann lediglich akustisch überzeugen.







Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

Bust A Move
Dance & Rhythm Action



Mittels Specialmove kann man die Gegner kurzzeitig einfrieren - oder selbst eingefroren werden...



Die Kamera verharrt nicht permanent an der gleichen Stelle, sondern zoomt elegant um das geschmeidige Geschehen herum

Trotz toller Erfolge im fernen Japan hat die Rap-Simulation um den bemützten Welpen PaRappa bei uns nur wenige Freunde gefunden. Deshalb ist es mehr als fraglich, ob der zweite Genrevertreter Bust A Move - Dance & Rythm Action jemals ins heimische Händlerregal kommen wird. Im Gegensatz zum Vorbild setzt Enix allerdings nicht auf die „Spiel' es nach"-Schiene, sondern konfrontiert den Spieler mit einem knallhartem Head to Head-Wettkampf, der einen in diverse, meist recht strange Locations befördert. Bevor man sich allerdings dieser Herausforderung stellt, sollte erst ausführlich trainiert werden. Jeder der zwölf Tänzer verfügt über seinen eigenen Stil und damit auch über spezielle Moves, die je nach selektiertem Level unterschiedlich schwer auszuführen sind. In Level 1 beginnend hat man bezüglich des Tastendrückens lediglich mit einer in Balkenform dargestellten Anzeige konform zu gehen. Gibt man die angezeigten Kombinationen im richtigen Moment ein, so setzt sich die Spielfigur langsam in Bewegung und vollführt nach mehreren erfolgreichen Manövern ganze Kombos, die mit diversen grafischen Spielereien unterlegt werden. Hält man lange genug durch, so erreicht man nach und nach höhere Stages und tanzt sich in einen richtiggehenden Rausch.



Jeder Tänzer verfügt Prügelspiel-like über diverse Winning-Poses



Im Training lernt man die wichtigsten Grundschritte der jeweiligen Tänzer

Nicht ganz einfach

Leider ist der gerade erwähnte Energiebalken im eigentlichen Spiel dann nicht mehr vorhanden. Man muß somit den jeweiligen Takt erkennen und dann im richtigen Moment durch exakt getimtes Drücken der angezeigten Kombinationen versuchen, diesen Takt penibel beizubehalten. Wer für solche Dinge absolut kein Gespür besitzt, wird sich somit bereits an den ersten Abschnitten die Zähne ausbeißen. Abschließend sollte noch auf den größten Unterschied zum Sony-Konkurrenten und gleichzeitig besten Element des Spiels, dem Zwei-Spieler-Modus, eingegangen werden. Dieser bietet die kurzweilige Möglichkeit, mit einem Freund um die Wette zu (Break-) Dancen, je nach bevorzugter Figur. Eine an Beat'em Ups- orientierte Energieleiste gibt hierbei Auskunft über die Qualität der Manöver, die man bis jetzt auf das Parkett gelegt hat. Pro Durchgang hat man zwei bis dreimal die Möglichkeit zu einem bonusbringenden Solo, das bei Gelingen gegenüber dem Konkurrenten ordentlich Punkte bringt.

in:former

Neben der Spiel-CD findet sich in der Verpackung noch eine zweite Disc, die neben einem Musikvideo auch ein Interview mit einer der Sängerinnen enthält. Ohne Japanisch-Kenntnisse kann man dieser Bonus-CD allerdings nicht viel abgewinnen.
Übrigens: Mit der Bust-A-Move-Reihe von Taito (siehe Test Bust-A-Move 3 diese Ausgabe) hat Enix' Tanzsimulation bis auf den Namen absolut nichts gemein.

spielerprofil

Freunde von SENSO und PaRappa the Rapper haben endlich Softwarenachschub, alle anderen sollten ausführlichst probespielen

schwierigkeit

Bust A Move - Dance & Rythm Action ist deutlich schwerer als das kindgerechte PaRappa. Wer auch höhere Stages erreichen will, sollte zumindest etwas Rhythmus im Blut haben, da simples Tastendrücken diesmal nicht ausreicht.

genrekollegen

PaRappa the Rapper (PSX, FG 10/97 - kein Rating)



Im Zwei-Spieler-Modus kann man mit einem Freund gegeneinander antreten: Street Fighter läßt grüßen!

Bust A Move - Dance & Rythm Action ist das nächste optimale Partyspiel. Die flüssige und knallbunte Grafik vermittelt mit dem genialen Sound - von Stayin' Alive-Parodien bis hin zu Techno ist alles dabei - die optimale Discoatmosphäre. Wer öfter mal Besuch hat und vor dem Japanocharme nicht zurückschreckt, holt sich den Import-Titel.



Wie schon bei PaRappa the Rapper haben wir auf ein Gesamt-Rating verzichtet. Das Vollführen verschiedener Tastenkombinationen läßt nur unschwer eine Gameplay-Bewertung zu, weshalb wir uns auf die technische Seite beschränken. Fazit: Wer PaRappa auch nur das kleinste Quentchen Spaß abgewinnen konnte, wird Bust A Move lieben!

Grafik 9
Sound 10

Spieler: 1-2
Level: .... Entfällt
Besonderheiten: .... Memory Card, Bonus CD, engl. Texte
Hersteller: .... Enix
Entwickler: .... Metro / avex trax
Testmuster: .... ACME 0221 / 240 88 00
Veröffentlichung: .... JP-Import
Ca. Preis: .... 139,- DM





GOETHERING 3 49074 OSNABRÜCK

0541 / 33515 - 0

AN-UND VERKAUF VON NEUEN UND GEBRAUCHTEN SPIELEN



NEUE SPIELE

AYRTHON SENNA KART 2	99,90
BLOODY ROAR	99,90
BREATH OF FIRE 3	99,90
BROKEN HELIX	99,90
BUG RIDERS	89,90
BUSHIDO BLADE	99,90
C+C 2	109,90
CRASH BANDICOOT 2	89,90
DARK OMEN	99,90
DIABLO	99,90
FIFA´98	99,90
FORMULA KARTS	99,90
GEX 3D	99,90
HEAVY GEAR	99,90
IZNOGOD	99,90
JERSEY DEVIL	99,90
K-1 ARENA FIGHTER	99,90
MEGAMAN 8	99,90
NAGANO WINTER OLYMPICS	109,90
NIGHTMARE CREATURES	89,90
ONE	99,90
PANDEMONIUM 2	89,90
REBOOT	99,90
RIVEN	119,90
SF RUSH	89,90
SHADOWMASTER	89,90
SKULL MONKEYS	99,90
STELL REIGN	99,90
SUPER PANG COLLECTION	89,90
TOMB RAIDER 2	99,90



PLAYSTATION ZUBEHÖR

PLAYSTATION-KONSOLE	299.90
4 PLAYER ADAPTER	69,90
360 X MEMORY CARD	89,90
ACTION REPLAY	89,90
ANALOG PAD	59,90
ANALOG DUAL SHAKER	99,90
JUSTIFIER GUN	69,90
MAD CATZ LENKRAD	139,90
MOUSE	69,90
NE-G-CON	89,90
RGB KABEL	19,90

GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ARK OF TIME	30,00	59,90
BALL BLAZER	20,00	49,90
BATTLE ARENA TOSH. 3	30,00	59,90
BEDLAM	20,00	49,90
BREAKPOINT TENNIS	15,00	39,90
CASPER	10,00	29,90
COLONY WARS	40,00	69,90
COOL BOARDERS	30,00	59,90
CRITICOM	10,00	29,90
CONTRA	20,00	49,90
DESCENT	15,00	39,90
DISCWORLD II	40,00	69,90
DYNASTY WARRIORS	30,00	59,90
EXTREME GAMES 2	20,00	49,90
EXPLOSIVE RACING	30,00	59,90
FATAL FURY	30,00	59,90
FIFA´98	40,00	69,90
FINAL FANTASY 7	40,00	69,90
FORMEL 1	30,00	59,90
FORMEL 1 ´97	40,00	69,90
GOALSTORM	15,00	39,90
GUNSHIP	20,00	49,90
HARDCORE 4X4	20,00	49,90
HEXEN	20,00	49,90
HULK	15,00	39,90
IMPACT RACING	15,00	39,90
INTERN. MOTO X	20,00	49,90
JERSEY DEVIL	30,00	59,90
JUDGE DREDD	30,00	59,90
KILEAK THE BLOOD	10,00	29,90
KINGS FIELD	20,00	49,90
LEGACY OF KAIN	30,00	59,90
LEMMINGS 3D	20,00	49,90
MADDEN´97	20,00	49,90
MASS DESTRUCTION	30,00	59,90
MECHWARRIOR	15,00	39,90
ODDWORLD	40,00	69,90
V-RALLYE	40,00	69,90
WARCRAFT 2	40,00	69,90

NINTENDO 64 NEUE SPIELE

BOMBERMAN 64	99,90
CHAMELEON TWIST	139,90
DARK RIFT	139,90
DIDDY KONG RACING	99,90
EXTREME G	139,90
F1 POLE POSITION 64	139,90
FIFA´98	139,90
ISS SOCCER 64	139,90
LAMBORGHINI 64	139,90
LYLAT WARS	119,90
MADDEN´98	139,90
MARIOKART 64	99,90
MIESCHIEF MAKERS	99,90
NFL QUARTERBACK´98	139,90
NAGANO WINTER OLYMP.	139,90
SNOWBOARD KIDS	139,90
YOSHIE´S STORY	139,90
	99,90



NINTENDO 64 ZUBEHÖR

NINTENDO 64 KONSOLE	299,90
CONTROLLER, FARBIG	59,90
CONTROLER PAK	39,90
RUMBLE PAK	29,90
GAMEBUSTER	109,90
MAD CATZ	149,90
HF-ADAPTER	49,90
ADAPTER	49,90

N 64
Snowboard Kids
99,90.-DM



LADEN BIELEFELD: JÖLLENBECKERSTR. 50
33613 BIELEFELD TEL. : 0521 - 124207

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !
FAX: 0541/33515-55

Neue Preisliste jetzt anfordern



299,90 DM



Multi-Umbau Anti-Piracy
375,00 DM



GEBRAUCHT
199,90 DM

BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

VORBESTELLUNGEN

- VORBESTELLUNGEN BEI METROPOLIS.
- KOSTENLOSER SERVICE FÜR ALLE KUNDEN
- IHRE VORBESTELLUNG ERHALTEN SIE AUTOMATISCH SOBALD VORRÄTIG
- FÜR WEITERE INFORMATIONEN: RUFEN SIE JETZT BEI UNS AN !

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-MI. 10.00 BIS 18.30 UHR
DO.+FR. 10.00 BIS 19.30 UHR
SA.10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM
PORTO (AUSLAND VORKASSE)) :15,00DM

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR NACH VORHERIGER ABSPRACHE ANGEKAUFT. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN. ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHNEN EINEN

SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 2,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.
IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR

Holger Gößmann - Stefan Hellert

Final Fantasy Tactics



Im Shop kann man die Helden neu einkleiden bzw. Items erwerben


Die Bogenschützen habne eine große Reichweite

Nach dem weltweit riesigen Erfolg ihres Games Final Fantasy VII sind die Entwickler von Square noch mehr ins Rampenlicht gerückt, als es sowieso schon der Fall war. Alle Welt starrt natürlich jetzt auf das nächste RPG-Produkt der japanischen Schmiede, auch wenn dieses deutlich mit Strategiespielelementen durchsetzt ist. Die Rede ist von Final Fantasy Tactics.

Anders als bei anderen Spielen dieser Art ist die Hintergrundgeschichte für dieses Game bereits abgeschlossen. Vor langer Zeit gab es im Königreich Ivalice Streit um die Thronnachfolge. Schließlich kam es zum sogenannten Lion War, aus dem ein junger Mann namens Delita als strahlender Held hervorging. Aber im letzten Jahr nun wurde endlich ein Bericht freigegeben, der eine andere Person als Helden sieht. Dieser Bericht wurde von den Kirchen lange unter Verschluß gehalten, doch endlich kann die wahre Geschichte um Intrigen, Macht, Betrug, Verrat, und wahres Heldentum erzählt werden.

Ein Job fürs Leben

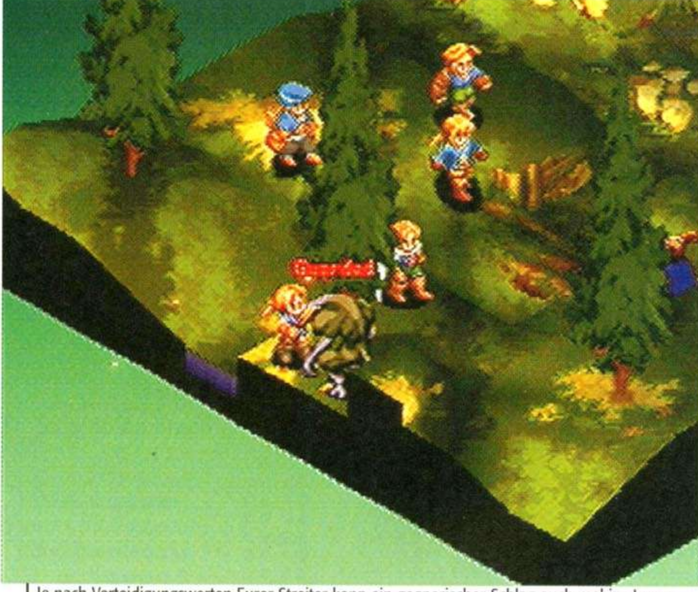
Schaut man sich die Packungsrückseite des unlängst erschienenen Machwerks an, fühlt man sich unweigerlich an einen anderen Titel erinnert: Vandal Hearts von Konami. Doch, um es gleich vorwegzunehmen, Final Fantasy Tactics ist weit komplizierter als das einsteigerfreundliche Vandal Hearts. Denn schon nach dem ersten Gegner fragt man sich verwundert, was Job-Points


Knights haben die Möglichkeit ihren Gegnern auch den Speed nehmen zu können



Das Battle-Menü

zu bedeuten haben. Nun, bei FFT kann man jedem Charakter einen von 20 Jobs zuweisen, die natürlich alle unterschiedliche Fähigkeiten der Figur an den Tag bringen. So kann der Priester Heilzauber vom Stapel lassen, der Ritter besonders hart zuschlagen und der Samurai dem Gegner Magie-Punkte abziehen. Der Job jedes Charakters kann auf der Oberlandkarte jederzeit geändert werden, jedoch fängt der Gute dann wieder im untersten Level an. Je mehr Job-Points man ansammelt, desto besser kann man die Figur mit Befehlen aus einer für diesen Job typischen Kategorie versorgen. Ein


Je nach Verteidigungswerten Eurer Streiter kann ein gegnerischer Schlag auch mal ins Leere gehen

Beispiel: Als Chemiker hat man die Möglichkeit, Items zu benutzen. Sammelt man genügend Job-Points, so kann man bestimmen, welche Items man jetzt benutzen will. Der Gebrauch von Hit-Potions kostet mehr als der von normalen Potions etc. Ansonsten ist eigentlich alles beim alten geblieben. Man sieht aus der isometrischen Perspektive auf die Bitmap-Figuren auf dem Spielfeld. Ziel der meisten Karten ist es, den Gegner restlos vom Feld zu fegen. Für die erfolgreiche Ausführung eines

in:former

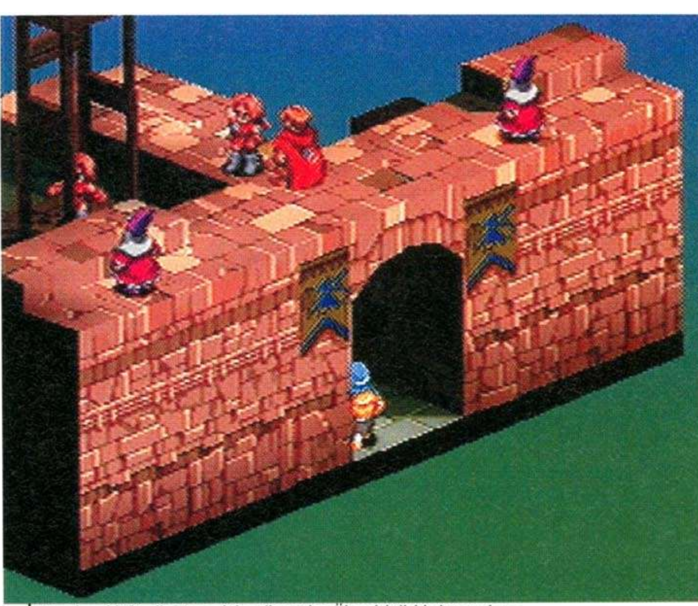
Wegen des hohen Schwierigkeitsgrades sollte man vor wichtigen Schlachten die Level seiner Kämpfer ordentlich aufbauen. Man kann Zusatzschlachten ausfechten, indem man immer wieder über bereits geschaffte Punkte der Landkarte hinwegläuft. Irgendwann wird man per Zufallsgenerator in den Strudel einer weiteren Schlacht gezogen.

Schlages, Zauberspruches o.ä. werden Erfahrungs- und die schon erwähnten Jobpunkte vergeben. Die Reihenfolge, in der die Figuren ziehen dürfen, hängt von der individuel-





Ein gefallener Kämpfer verwandelt sich nach drei Runden in eine Schatztruhe


Manchmal läßt die Perspektive die nötige Übersichtlichkeit vermissen



Der übliche Trashtalk gehört zum Handwerk



Ein Rendervorspann stimmt auf das Game ein

Bar owner
This rumor's about
'The condition of Omdoria'

The rumor of the failing health of King Omdolia is spreading throughout the capital. Since his collapse during Orinas' birthday celebration, we've been told that he was on his way to recovery, but the discouraged faces of his close advisors tell otherwise. With an official guardian for the Prince yet to be named, the Queen is certain to clash with the elder statesmen over his guardianship.

In den Bars kann man sich Informationen über die neuesten Entwicklungen holen



Die blauen Punkte auf der Oberlandkarte stellen Städte dar, in denen man shoppen und neue Leute anwerben kann

len Geschwindigkeit jedes Charakters ab. Gefallene Streiter liegen noch für drei Runden am Boden und können mittels eines Items oder Zauberspruches wieder zum Leben erweckt werden. Sterben sie dennoch, so verwandeln sie sich in einen Hit-Point-auffüllenden Kristall oder in einen Gegenstand, der im Verlauf der Schlacht aufgenommen werden kann. Und noch eine Änderung gibt es zu vermelden: Stärkere Zaubersprüche dauern ein wenig, bevor man sie vom Stapel lassen kann.

spielerprofil

Wer schon einmal ein Game wie Vandal Hearts gezockt hat und daran Gefallen fand, der wird sich auch in dem neuesten Machwerk von Square zurechtfinden. Neueinsteiger hingegen spielen besser erst einmal das oben genannte Produkt.

schwierigkeit

Der sehr hoch angesetze Schwierigkeitsgrad kann durch Sammeln von genügend Erfahrungspunkten in zeitaufwendigen Zusatzschlachten kompensiert werden.

genrekollegen

Vandal Hearts 9/10 (PSX, FG 6/97)



Im Tutorial werden alle wichtigen Strategien ausführlichst erklärt

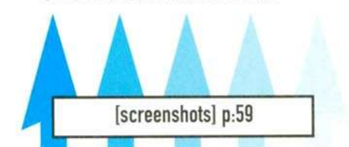
Die Erwartungen nicht ganz erfüllt

Um keinen falschen Eindruck entstehen zu lassen sei eines ausdrücklich betont: FFT ist ein überdurchschnittlich gutes Spiel. Trotzdem kann man das mit Vorschußlorbeeren überhäufte Game aber nicht kritiklos empfehlen, denn der Teufel steckt, völlig untypisch für Squaresoft, im Detail. Der Hauptkritikpunkt ist die Tatsache, daß, hat man einmal gezogen und den Gegner mit dem Zauberspruch aber doch nicht ganz erreicht, der Zug unrettbar verloren ist. Erschwerend kommt die etwas unübersichtliche Darstellung des Spielfeldes hinzu, das man sich nicht in der Draufsicht ansehen kann, sondern nur aus den vier Ecken des Schlachtfeldes. Die Distanzabschätzung wird hierdurch erschwert-, ein Fehler, der bei einem normalen Strategietitel nicht weiter ins Gewicht fällt, ob des hohen Schwierigkeitsgrades von FFT ist es allerdings ein deutlicher Mangel. Das Spiel bietet viel Möglichkeiten, seine Party individuell zu gestalten, gibt dem Laien allerdings nur unzureichend Hilfestellung, falls dies sein erstes Strategie-RPG ist (was vor allen Dingen an den unnötig kompliziert aufgebauten Menüs zu sehen ist).

FFT ist ein durchaus sehr gutes Produkt mit einigen Schönheitsfehlern und happigem Schwierigkeitsgrad. Dennoch sollten Fans von Strategie-RPGs und Final Fantasy VII den Kauf in Betracht ziehen, denn es ist ein Titel, der nach einer gewissen Eingewöhnungsphase durchaus Suchtpotential entwickelt.







Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

J. League - Winning Eleven 3


Bei Torraumszenen wird die Kameraperspektive leicht gedreht, um eine verbesserte Übersicht zu erlangen

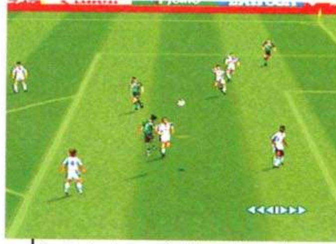
in:former

Seit 1988 wird in Japan ernsthaft Fußball gespielt. Die JSL (Japan Soccer League) wandelte sich über die Jahre erst in die JFA (Football Association of Japan) und 1992 dann in die J. League, die mit zehn Gründungsmannschaften startete. 1997 waren es deren 17, die durch die beiden Ergänzungsmannschaften Consadole Sapporo und Brummel Sendai aufgestockt wurden. Für 1998 steht eine Aufteilung in zwei Divisionen an, die sich am besten mit dem Prinzip der NFL oder NBA vergleichen läßt.

Mit Guido Buchwald ist die Bundesliga dieses Jahr wieder um einen Rückkehrer reicher geworden. Nachdem Frank Ordenewitz und Uwe Bein, beide ehemalige Top-Spieler, den Sprung zurück in den harten Liga-Alltag nicht mehr geschafft haben, wird sich zeigen, wie es um den Diego aus dem Schwabenland steht. Mit J. League Winning Eleven 3 steht nun ein weiterer Titel im Importsortiment, der ebenfalls nach Deutschland geholt werden kann. Ob sich der Transfer lohnt und welche Mentalitätsprobleme auftreten können, soll Euch der nachfolgende Test aufzeigen.

Genau wie im TV

Hat man den ersten Schock überwunden und sich durch die zahlreichen japanischen Menüs geklickt, sollte man sich nicht vom ersten, zugegebenermaßen etwas ernüchternden Grafikstil abschrecken lassen. Geraten die 22 Spieler erst einmal in Bewegung, wendet sich recht schnell alles zum Positiven. Besonders bei Torraumszenen gehört die Animation definitiv zum besten auf Sonys Konsole. Egal ob ein Spieler elegant zum Kopfball hochsteigt und den Ball mit Wucht Richtung Keeper befördert oder ein abprallender Ball durch einen Ausfallschritt im letzten Moment über die Torlinie gedrückt wird, in dieser Hinsicht ist das Konami-Produkt eindeutig Referenz. Besonders der Torwart gehört der intelligenteren Sorte an und zeigt weder bei gegnerischen Alleingängen, noch bei raffinierten Flanken nennenswerte Schwächen, sondern beteiligt sich am laufenden Spiel und ist damit immer voll auf der Höhe des Geschehens. Die Steuerung wurde fast ohne großartige Änderungen von den gelungenen Vorgängern adaptiert, lediglich die Tatsache, das die R-Taste zum Beschleunigen dient ist etwas unglücklich, läßt sich aber glücklicherweise nach eigenen Wünschen konfigurieren. Dafür gehen kurze und lange Pässe und Schüsse oder Flanken optimal von der Hand, ebenso kann in der Defensive problemlos gegrätscht werden. Während des Spiels hat man zudem die Möglichkeit, sich zwischen fünf Kameraperspektiven zu entscheiden oder geschwächte Spieler durch laufstärkere Auswechselspieler zu ersetzen. Stellt sich trotz dieser Maßnahmen weder in einem Freundschaftsspiel, noch im Meisterschafts- oder Pokal-Modus Erfolg ein, sollte vor dem nächsten Kick Off erst ausgiebig der integrierte Trainings-Modus genutzt werden.


Im Replay lassen sich besonders schöne Treffer nochmals begutachten: Der Stürmer im grünen Trikot köpft den Ball elegant in Richtung Tor...


... und der Schlußmann kann die Bogenlampe trotz enormer Sprungkraft nicht mehr erreichen - 1:0!


Der Tormann reagiert je nach Situation variabel: Von der Fußabwehr bis hin zum gewagten Tackling beherrscht er alle Spielarten dieses Sports

J. League Winning Eleven 3 gehört zu den besten Fußballspielen auf der PlayStation und übertrifft sogar seine Vorgänger, doch leider nötigen einen die japanischen Menüs zu nervigen Ratespielen. Aufgrund der mangelhaften Atmosphäre und des manchmal etwas trägen Spielablaufs -besonders die immer einen Tick schneller agierenden Gegner zwingen zu umständlichen Ausweichmanövern-, reicht es insgesamt nicht für den Referenztitel, hinsichtlich der Animation ist man dem großen Konkurrenten von EA aber schon überlegen. Wir hoffen inständig auf einen PAL-Release.

spielerprofil

Fußballanhänger, die noch keinen Vorgänger daheim haben, holen sich den Titel ins Haus, selbst FIFA 98-Besitzer sollten mit einer weiteren Investition liebäugeln.

schwierigkeit

Je nach Gegner und Modus bietet das Spiel für jeden eine spielbare Variante, ist allerdings deutlich schwerer als FIFA 98. Vor allem die intelligent und schnell kombinierenden Computergegner sorgen für spannende Duelle.

genrekollegen

Goal Storm 7/10 (PSX, FG 1/96), ISS Pro 8/10 (PSX,FG 7/97), ISS Deluxe 9/10 (PSX, FG 1/97), FIFA 98 10/10 (PSX, N64 FG 1/98), FIFA 97 6/10 (PSX, SAT FG 2/97), FIFA 96 7/10 (PSX, SAT FG 3/96)





Grafik 8
Sound 6
Gameplay 8

Spieler: 1-4
Level: .... Entfällt
Besonderheiten: .... Memory Card, Multi-Tap
Hersteller: .... Konami
Entwickler: .... Konami
Testmuster: .... Fun Generation

Veröffentlichung: .... JP-Import
Ca. Preis: .... 129,- DM





Philipp Noack - Andreas Binzenhöfer

Seite #61

X-Men
Children of the atom



Das Stage nennt sich „Ice on the beach" - eigentlich ein toller Name für einen Cocktail



Die kunterbunte 2D-Grafik ist sicherlich nicht jedermanns Sache...

Die „Children of the Atom" waren Capcoms erster Ausflug in die Welt der Marvel-Superhelden. Was sie solange davon abgehalten hat, auf der PlayStation ihr Unwesen zu treiben, wird wohl für immer Acclaims Geheimnis bleiben.

Zehn bekannte Comic-Figuren wie Wolverine, Psylocke oder Sentinel treten in gewohnter 2D-Umgebung gegeneinander an. Jeder von ihnen hat ein breitgefächertes Repertoire an Kampftechniken verinnerlicht, die per Knopfdruck seitens des Spielers jederzeit angewendet werden können. Der Unterschied zwischen Fierce und Jab macht sich einerseits in der Stärke, andererseits in der Schlagfrequenz bemerkbar. Je härter der Punch, desto länger wird auch die Phase, in der man völlig offen für einen gegnerischen Angriff ist. Dasselbe Prinzip fand übrigens bei der Programmierung der Special Moves Anwendung. Unterhalb der Lebensenergieleiste befindet sich ein Balken, der sich während eines Gefechts langsam zu füllen beginnt. Unter Einsatz der dort gesammelten Energie können besonders vernichtende Super Specials eingesetzt werden, die dem Kontrahenten einen unverschämt großen Strich durch die Lebenserwartung machen. Wichtigstes Element aller Zweikampfspiele bleibt jedoch die Combo. Mit dem richtigen Timing ist es möglich, Schlagserien von fünf bis sechs Treffern anzubringen, die nicht geblockt werden können.

Verspätet und lustlos

Ich kann nicht ganz nachvollziehen, was Capcom sich dabei gedacht hat, diesen völlig altbackenen Titel zum jetzigen Zeitpunkt auf den Markt zu werfen. Saturn-Fans lachen sich tot, wurde doch bereits im November '97 das neuere und besser umgesetzte Marvel Super Heroes für ihr System herausgebracht. Der PlayStation-Besitzer darf sich nun über ein älteres und nicht gerade optimal von Probe konvertiertes Produkt ärgern. X-Men ist weder grafisch auf der Höhe der Zeit noch was die spielerischen Möglichkeiten angeht. Das rudimentäre Modi-Angebot (Arcade und VS) und die Super-Leiste allein dürften wohl niemanden mehr ernsthaft zum Kauf dieses Titels bewegen, da würde ich mein Geld lieber für die spielerisch bessere Street Fighter Collection sparen. Daß es nicht reicht, die Routinen für ein anderes System umzusetzen, sondern daß man auch etwas Zeit und Schweiß in die Spielbarkeit investieren muß, zeigt X-Men leider eindrucksvoll.

spielerprofil
Unersättliche Capcom-Fans, die sich auch beim millionsten 2D-Prügelspiel nicht mit Grauen abwenden, und Sammler.

schwierigkeit
Einstellbar. Die Computergegner passen sich erstaunlich genau der Einstellung an, d.h., auf den höheren Leveln hat man einige Zeit zu knabbern.

genrekollegen
Samurai Shodown Special 6/10 (PSX, FG 3/98), Marvel Super Heroes 8/10 (SAT, FG 11/97), Real Bout Fatal Fury 8/10 (PSX, FG 4/97)

in:former
Wolverine entpuppt sich als ganz passabler Einsteiger-Charakter. Sprung-Attacken kontert Ihr mit einem „Dragon-Punch", ansonsten knockt Ihr den Gegner mit kurzen Schlagserien und Eurer Schnelligkeit aus. Deckfreudige Kontrahenten werden einfach mit einer Wurfattacke ausgeschaltet.



Je nach Level der Power-Leiste können besonders mächtige Special Moves ausgeführt werden



Durch die unglaublichen Sprungfähigkeiten der „X-Männer" muß öfter mal nach oben gescrollt werden



Autsch! Ein Schwertstoß in die Magengegend kann schlimme Bauchschmerzen verursachen

X-Men vereint gleich mehrere unschöne Eigenschaften in einem Titel: Überholte Aufmachung, Eintönigkeit und durchschnittliche Spielbarkeit „zeichnen" diese mäßige Probe-Umsetzung eines relativ schwachen Capcom-Automaten aus.



5 von 10

Grafik	5
Sound	4
Gameplay	7
Spieler:	1-2
Level:	11
Besonderheiten:	keine
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Probe
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	März
Ca. Preis:	99,- DM





Markus Appel - Götz Schmiedehausen

Pitfall 3D - Beyond the Jungle



Nachdem Ihr die Munition für die große Kanone erhalten habt, gilt es, den Obermotz abzuschießen

Nicht nur alteingesessenen Spielern dürfte der Held der neuaufgelegten Geschichte aus dem Hause Activision noch ein Begriff sein, stellt Pitfall doch neben dem klassischen Donkey Kong den Urahn des traditionellen Jump´n Runs dar. In dem nun vorliegenden Produkt ist der notorische Schatzsucher und Abenteurer Pitfall Harry erneut auf der Suche nach Zeugnissen längst vergangener Kulturen. Eines Tages jedoch, Harry klettert gerade an einer Bergwand entlang, erblickt er inmitten eines kleinen Felsspaltes einen mysteriösen Diamanten. Fest entschlossen, sich diesen anzueignen, erscheint ihm plötzlich ein Geist aus dem alten Volk der Mokus, und berichtet Harry von der Bedrohung seines Volkes und seines Planets durch die Rasse der Scrouge. Diese betreiben gnadenlosen Raubbau an den wichtigsten Ressourcen und riskieren so die scheinbar unausweichliche Zerstörung der Heimat der Mokus. Dankbar für den Job als Retter der Welt, springt Harry kurzerhand durch ein Dimensionstor, um dem zerstörerischem Treiben der Scrouge ein Ende zu bereiten.



Bei diesem Endgegner muß der Lucense-Spiegel Stück für Stück angehoben werden



An mehreren Stellen ist gutes Timing erforderlich



Die hier in der Luft schwebenden Plattformen sind brüchig und fallen nach dem Betreten in sich zusammen

in:former

Pitfall 3D - Beyond the Jungle ist mittlerweile das fünfte Spiel rund um Pitfall Harry, Sr. sowie dessen Sohn Pitfall Harry, Jr., dem Held des aktuellen PlayStation-Spiels. 1982 begleitete der Spieler erstmals den Helden durch sein Abenteuer Pitfall! auf dem Atari VCS 2600, dann folgte zwei Jahre später Pitfall 2 (1984) und Pitfall: Lost Caverns (1987). Pitfall Harry, Jr. trat das erste Mal 1995 in Pitfall: The Mayan Adventure auf dem Super NES beziehungsweise dem Mega Drive in Erscheinung. Hier mußte der Pitfall-Azubi seinen entführten Vater aus den Klauen eines Fieslings befreien, und erstmals seine Fähigkeiten als Jump´n Run-Held unter Beweis stellen. Inspiration für Pitfall Harry scheint Steven Spielbergs Indiana Jones-Charakter zu sein. Die Story vom entführten Vater findet sich ähnlich im dritten Teil der Kino-Saga.

Ausflug in die dritte Dimension

Bewegten wir Pitfall Harry auf dem Atari VCS 2600 Anfang der 80er Jahre noch durch eine farbarme und pixelige Spielewelt, erlauben die technischen Fähigkeiten der PlayStation gute 18 Jahre später doch eine deutliche Umgestaltung des Levelaufbaus und der Levelthematik. Das Spielprinzip bei Pitfall 3D hält sich streng an die des traditionellen Jump´n Runs, und es gilt eine Menge an geschicklichkeitsfordernder Levelpassagen und Plattformabschnitte zu absolvieren, wobei des öfteren auch diverse Feinde den Weg erschweren. Im Gegensatz zum klassischen Pitfall, bei dem man lediglich einen Bildschirm nach dem anderen zu meistern hatte, müssen nun auch kleinere Rätsel gelöst sowie der ein oder andere Schalter betätigt werden. Hierfür steht unserem Helden eine Energieleiste und ein Lebensvorrat zur Verfügung. Es ist möglich, die Lebensenergie mittels vieler kleiner Kristalle und dem dazugehörigen Aufladefeld wiederaufzufrischen. Eure Bewegungsfreiheit in der dreidimensionalen Welt wird einzig durch die vielen Pfade und Wege innerhalb der Runden begrenzt. Als permanente Waffe verfügt Pitfall Harry über eine Spitzhacke, die er gezielt für Angriff, Verteidigung und zum Hangeln an Metallhaken einsetzen kann. Daneben können verschiedene Zusatzwaffen ein-



Einige Objekte in den Leveln sind durch einen Hieb mit der Spitzhacke zu zerstören und bergen ab und zu ein nützliches Extra



Das Schwingen an Lianen ist vom klassischen Pitfall übernommen worden. Hier ist nun neu, daß auch nach vorne und hinten ein Schwingen möglich ist










spielerprofil
Eigentlich für jederman geeignet, vor allem aber für Jump'n Run-Fetischisten, die großen Wert auf geschicklichkeitslastige Spiele legen.

schwierigkeit
Insgesamt ziemlich hoch angesetzt, aber dank umfangreicher Speichermöglichkeiten und zahlreichen Extra-Leben durchaus einwandfrei spielbar.

genrekollegen
Pandemonium 2 10/10 (PSX, FG 12/97), Skull Monkeys 9/10 (PSX, FG 3/98)


Mittels zuvor aufgesammelter Kristalle könnt Ihr in solchen Feldern die Lebensenergie wieder aufladen

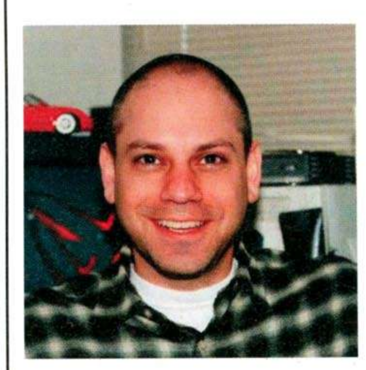

Dieser Bursche schaut gefährlicher aus als er eigentlich ist

gesammelt und bei Bedarf angewendet werden, so zum Beispiel ein Unverwundbarkeitsschild oder ein kreisrundes Energiefeld mit verheerenden Auswirkungen. Erfreulich ist der Aspekt, daß in einer Runde mehrmals die Option zum Zwischenspeichern eröffnet wird.

Gelungenes Gameplay

Insgesamt gesehen entpuppt sich Pitfall 3D als ein durchaus gelungenes Jump'n Run, bei dem viel Wert auf gute Spielbarkeit und flottes Spielgeschehen gelegt wurde. Die automatisch variierende Kameraperspektive bleibt dabei stets in einem übersichtlichen Blickwinkel, so daß der Spielverlauf nicht gehemmt wird. Auch die musikalische Untermalung paßt einwandfrei zum jeweiligen Spielabschnitt und trägt ebenfalls seinen Teil zum Spielspaß bei. Allerdings sind einige Stellen im Spiel nicht gleich beim ersten Anlauf ohne weiteres zu lösen, weshalb der Lebenverschleiß im Großen und Ganzen gesehen recht hoch ist. Da jedoch in kleineren Abschnitten gespeichert werden kann und Freileben keine Mangelware sind, wird diesem kleinen Manko bewußt entgegengewirkt.

Interview mit David Pass Producer / Pitfall 3D



Fun Generation: Wie lange haben Sie an Pitfall 3D gearbeitet?

David Pass: Insgesamt waren es gut zwei Jahre.

FG: Das ist eine ganz schön lange Zeit für ein Videospiel. Durchschnittlich werden nur neun bis zwölf Monate entwickelt.

DP: Wir bei Activision haben einen sehr hohen Qualitätsanspruch. Bevor die Programmierer aktiv werden, denken wir sehr lange über die Struktur des Spiels nach, was wir eigentlich von dem Spiel wollen. Dies ist ein Prozeß, der ca. drei Monate in Anspruch nimmt. Danach wird die Engine programmiert, die Level entworfen und was ein Spiel sonst noch alles benötigt. Insgesamt sind zwanzig Leute an der direkten Produktion des Spiels beteiligt.

FG: Pitfall 3D wurde des öfteren schon verschoben. Wo lagen die Schwierigkeiten?

DP: Die fertiggestellten Versionen von Pitfall 3D standen permanent in der internen Kritik, vor allem die Steuerung wurde gegenüber den frühen Versionen optimiert. Es bedurfte Unmassen an Testzeit für unsere Testcrew, die jeden Level immer und immer wieder durchspielen mußte. Ein Hauptproblem war das Plazieren der Kameras. Da man diese als Spieler nicht selbst einstellen kann, mußten wir jede Kamera optimal einstellen, was natürlich ebenfalls Unmassen an Testzeit in Anspruch nahm.

FG: Betrachtet man sich hochklassige 3D-Jump'n Runs wie Jersey Devil oder Pitfall 3D, befürchten Sie nicht, daß Pitfall 3D ein bißchen spät kommen könnte?

DP: Andere Titel leiden ebenfalls unter Verspätungen. Wir kommen sogar noch ein wenig vor Gex 3D, und ich bin überzeugt, daß wir das bessere Spiel haben.

FG: Es ist immer ein sehr risikoreiches Unterfangen, einen klassischen Bitmap-Titel von 2D auf 3D zu übertragen. Wie sind sie damit umgegangen?

DP: Ja, die einfachsten Dinge werden da natürlich zum Stolperstein. Wenn man sich frei bewegen können soll, muß man sich als Programmierer fragen, wohin der Spieler springen könnte und ähnliches. Die Programmierer, die teilweise auch an Pitfall für SNES und Mega Drive beteiligt waren, mußten hier natürlich völlig umdenken.

FG: Was war die größte Herausforderung in puncto Game Design?

DP: Betrachtet man Spiele wie Tomb Raider, welches ein reinrassiges Action Adventure darstellt, oder Crash Bandicoot, das ein hundertprozentiges Jump'n Run darstellt, so können wir Pitfall als echtes Platt-form-Game bezeichnen. Fünf Millionen Menschen haben bisher ein Pitfall-Spiel erworben, die natürlich eine gewisse Erwartungshaltung haben. Deshalb mußten wir die Pitfall-Traditionen wahren, was die Game Designer einerseits inspirierte, aber auch einschränkte.

FG: Sind irgendwelche versteckten Dinge zu finden, wie bspw. die Original-Pitfall-Version vom VCS 2600?

DP: Ja, genau wie beim 16-Bit-Sequel haben wir das Original-Spiel wieder integriert. Zudem stößt Pitfall Harry während seiner Suche auf eine Frau, die man mittels eines Cheats auch als Main Character steuern kann. Ohne sie kann man übrigens den letzten Endgegner nicht besiegen.

FG: Vielen Dank für das Gespräch.


Die Kameraperspektive verändert sich während des Spielgeschehens automatisch


Was auch immer dies darstellen soll - es dreht sich jedenfalls und wir müssen ausweichen

Pitfall 3D beinhaltet diverse Verknüpfungen und Gemeinsamkeiten zum Urahn und wurde abwechslungsreich in Szene gesetzt. Das Scrolling und die Grafik sind schön anzusehen aber leider nicht immer fehlerfrei, was aber bei weitem keinen Beinbruch darstellt. Zudem sorgen einige eigenwillige Verhaltensweisen des Sprites bei der Steuerung für Verwirrung. Nichtsdestotrotz ein gelungenes Plattformspiel, welches nicht nur Kennern des Orginals viel Freude bereiten wird.







Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

>SHOOT EMUP>>

R-Types



OLDIESBUTGOODIES!

R-9 ist zurück! Auf der in Japan veröffentlichten Compilation R-Types kommen PlayStation-User mit einem Faible für Klassiker voll auf Ihre Kosten. Für all diejenigen, die neu im Videospiele-Business sind oder aufgrund seltsamer Gründe die bahnbrechenden Erfolge auf PC-Engine, Amiga oder Game Boy verpaßt haben, liefern wir eine Kurzzusammenfassung:


Der Laser erweist sich im vierten Level als völlig nutzlos. Generell sollte man Extrasymbole nicht wahllos aufsammeln, sondern immer auf die jeweilige Situation abgestimmt handeln


Kult: Fast jeder Videospieler dürfte diesem Endgegner schon einmal gegenübergestanden haben

R-Type

Der Shoot'em Up-Klassiker setzt ganz auf Horizontal-Scrolling. Das Bydo-Imperium hat die Macht im Weltraum übernommen, und nun liegt es an uns, den interstellaren Frieden wieder herzustellen. Den im Formationsflug angreifenden Gegnern kommt man am besten unter Zuhilfenahme des sogenannten „Force" bei, ein Schutzsatellit, der wahlweise vor dem Raumschiff plaziert oder in Richtung Gegner abgeschossen werden kann. Durch diese variable Einsatzmöglichkeit kommt eine taktische Note ins Spiel, da es oftmals unerläßlich ist, den kleinen Helfer in den acht Leveln vorauszuschicken. Ergänzt wurde das Waffensystem um einen schlagkräftigen Beam, der jedoch erst nach längerem Aufladen zur Verfügung steht. Grafisch konnte R-Type bereits im Jahre 1987 überzeugen, eigentliches Highlight war aber zweifelsohne der abgefahrene Sound mit Ohrwurmcharakter.


Der Endgegner des zweiten Levels stellt kein großes Problem dar, insgesamt gesehen sind aber beide Teile eher für erfahrenere Videospieler zu empfehlen

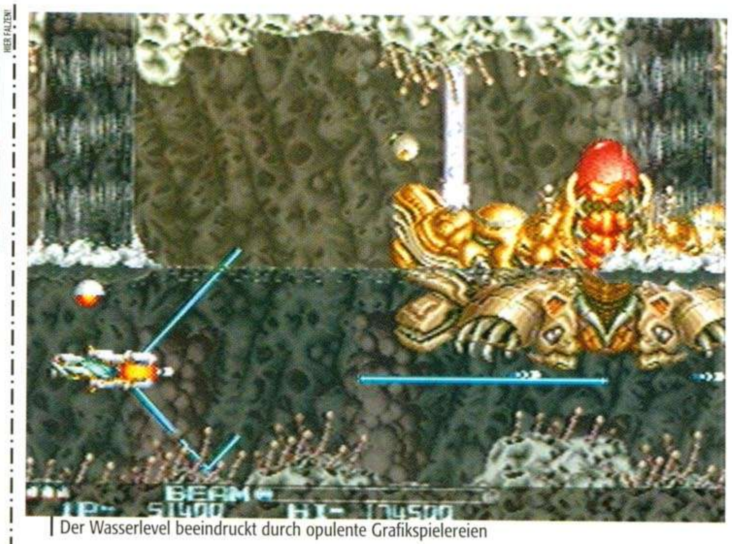
spielerprofil
Fans der Automaten greifen bedenkenlos zu, allerdings sollte man sich vor Augen halten, daß dieses Spiel technisch keinesfalls mehr den heutigen Ansprüchen gerecht wird

schwierigkeit
Bei Irem hat man es genau genommen und damit auch den harschen Schwierigkeitsgrad der Vorbilder konvertiert. Anfänger werden mit R-Types keinesfalls glücklich, selbst unendlich viele Continues helfen nicht weiter

genrekollegen
Ray Storm 8/10 (PSX, FG 4/97), Xevious 3D/G+ 5/10 (PSX, FG 6/97), Parodius: Forever with you 8/10 (PSX, FG 3/97)



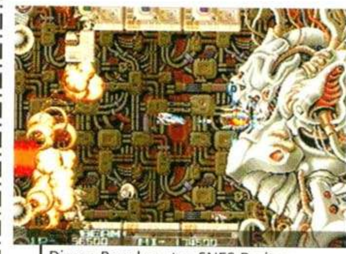
Grafik 5 (9)
Sound 6 (10)
Gameplay 8 (8)


Der Wasserlevel beeindruckt durch opulente Grafikspielereien

R-Type 2

Der Nachfolger konnte mit einer deutlich verbesserten Grafik aufwarten, wird aber auf der PlayStation leider von ärgerlichen Slowdowns heimgesucht. Der Schutzsatellit wurde unverändert übernommen, der Beam hingegen ist gehörig aufgebohrt worden; wer die Aufladephase unbeschadet überlebt, hat einen einmaligen Megablast zur Verfügung. Das Spiel erstreckt sich im Gegensatz zum ersten Teil nur über sechs Level, die dafür umfangreicher ausgefallen sind.


Im zweiten Teil kann man den Beam noch deutlich stärker aufladen


Diesen Boss konnten SNES-Besitzer bereits in der ruckeligen Super R-Type-Variante bewundern



Grafik 7 (9)
Sound 5 (9)
Gameplay 8 (8)

fea:tures
Neben den beiden Automatenumsetzungen befindet sich noch reichlich Supportmaterial auf der CD, das Einblick in die Geschichte von R-Type gibt. Leider sind die Hi-Res Menüs komplett auf Japanisch und haben insofern nur einen geringen Wert für den europäischen Spieler. Interessanter ist da schon die Rolling-Demo von R-Type Delta, das im Laufe des Jahres erscheinen wird und an Squares Einhänder erinnert.







DIE WERTUNG: Die Zeitwertung (SCHWARZ) gibt an, welches Rating R-Types zum jetzigen Zeitpunkt bekommen würde, während die Klassik-Wertung (BLAU) lediglich die Qualität der Umsetzung berücksichtigt

Spieler: 1-2
Level: .... 8 / 6
Besonderheiten: .... Memory Card, Dual Shock
Hersteller: .... Irem
Entwickler: .... Irem
Testmuster: .... Gamers Delight Tel: 089 / 340186-49
Veröffentlichung: .... JP-Import
Ca. Preis: .... K.A.



PLAYSTATION

>>2x





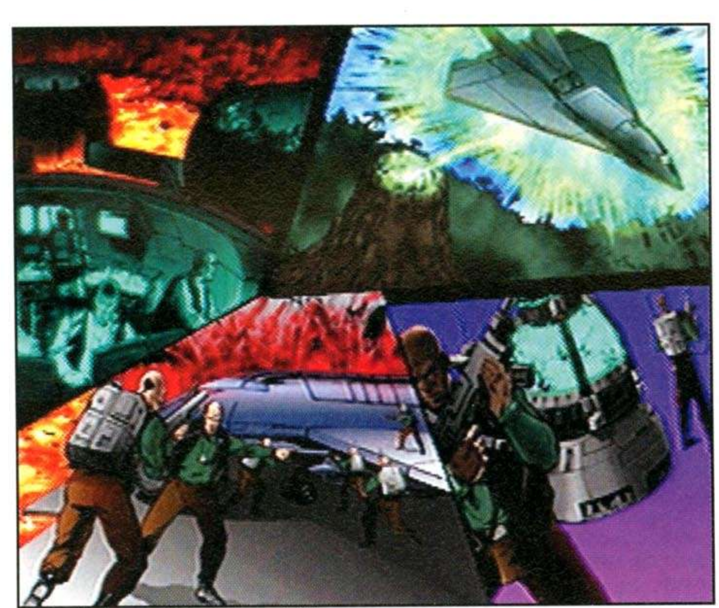
Julian Ossent - Stefan Hellert



Youngblood



Diesen Generator muß man in der ersten Mission zerstören, um den Commander zu befreien



Der Ladescreen ist das Beste am Spiel

Echtzeit-Strategiespiele sind derzeit schwer im Kommen. Titel wie Command & Conquer, Warcraft oder Warhammer gehen tausende Male über den Ladentisch, und die Begeisterung der Anhänger der Realtime-Schlachten kennt keine Grenzen. Um sich auch ein Stückchen von diesem äußerst lukrativen Kuchen abzuschneiden, bringt GT Interactive seinen Vertreter des Genres auf den Markt. Bei Youngblood übernimmt der Spieler die Rolle des Kommandeurs einer Elite-Truppe zur Bekämpfung des weltweiten Terrorismus, im Speziellen der SFP, der Serpentine Freedom Party, die ständig mit hinterhältigen Anschlägen und Aktionen die Menschheit in Atem hält. Von der Operationsbasis aus erhält man die Einsatzziele und Details zu Umgebung und möglichen Gefahren im Krisengebiet. Danach dürft Ihr aus einem relativ großen Repertoire an Helden wählen, die Euch für den jeweiligen Kampf am besten geeignet scheinen. Schnell rüstet Ihr sie mit Waffen und Rüstungen aus, investiert noch ein wenig in die Erforschung neuer Systeme, und schon befindet Ihr Euch auf dem Schlachtfeld. Die Protagonisten haben ein relativ eingeschränktes Sichtfeld, nur Gegner und Gegenstände in unmittelbarer Nähe werden aufgespürt. Eine Leiste neben den Charakteren zeigt Lebensenergie, eine weitere gibt Auskunft über Special-Attack-Energie, die sich nach Ausführung einer solchen langsam wieder auflädt. Mit dem Joypad klickt Ihr die Stelle an, zu der Euer Held laufen soll; kommen feindliche Soldaten in Sicht, eröffnet Ihr mit den mitgeführten Waffen das Feuer. In manchen Gebäuden oder an bestimmten Stellen der Karte findet Ihr Extras wie Lebensenergie oder Munition, um die eigenen Figuren wieder zu regenerieren. Habt Ihr die Einsatzziele erfüllt, dürft Ihr auf die Memory Card abspeichern und zu einem späteren Zeitpunkt weitermachen.

in:former

Nehmt auf jeden Fall Badrock in den Missionen mit, er ist annähernd unbesiegbar. Zerreißt die Anleitung, zerbrecht die CD und schreibt einen dicken Beschwerdebrief an die Programmierer, das ist bitter nötig.

spielerprofil

Schwer zu sagen, für wen dieses Spiel geeignet sein soll, vielleicht für masochistisch veranlagte Hardcore-Strategiefreaks, die einfach alles haben oder sich mal so richtig übergeben möchten

schwierigkeit

In zwei Stufen einstellbar, aber ohne wirklich spürbaren Unterschied

genrekollegen

Command & Conquer 10/10 (PSX, FG 1/97), Warcraft II 10/10 (PSX/SAT, FG 9/97), Warhammer 6/10 (PSX, FG 1/97)



Hier könnt Ihr Briefing und Status der einzelnen Superhelden überprüfen

Eine echte Frechheit

Was soll man dazu sagen? Was Real Time hier abgeliefert hat, ist mit das schlechteste und grausamste Stück Software, das mir in knapp vier Jahren Testerkarriere in die Finger gekommen ist. Eine Grafik in schlechtem 16-Bit-Niveau, klobig, häßlich und noch dazu ruckelig, ein brutal nerviger Soundtrack und eine völlig verhunzte Steuerung machen Youngblood zu einem echten Negativ-Beispiel der Marke - So-nicht! Die Story ist extrem dünn, die Motivation nach zwei Minuten Spiel vorbei! Man wird den Eindruck nie los, das Spiel sei erst zu zwanzig Prozent fertiggestellt. Die Gegner verhalten sich dümmer als Lemminge, mit dem Charakter Badrock z.B. kann man sie einfach ohne Probleme alle aus der Distanz niederknüppeln, sie laufen einem förmlich in die Fäuste. Meine ausdrückliche Warnung an jeden PlayStation-Besitzer: Finger weg von diesem Schrott, weniger Qualität für soviel Geld erhaltet Ihr nur schwerlich.!



Gestrandet in der Lava-Welt (das Leben ist wie immer bunt und granatenstark)

Youngblood ist aufgrund seiner eklatanten Schwächen ein durch und durch abzulehnender Titel und kann deswegen wirklich niemandem empfohlen werden. Hierfür Geld auszugeben wäre wirklich reine Verschwendung. Selbst Strategiefreaks, die jeden Titel besitzen wollen, sollten hier zweimal überlegen.



3 von 10

Grafik	4
Sound	5
Gameplay	3
Spieler:	1
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Real Time
Testmuster:	GT Interactive
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM



Philipp Noack · Stefan Hellert

Elemental Gearbolt



>>SHOOT_EM_UP! OR DOWN!



In der Kathedrale wartet dieser fiese Dämon



Das Tor zur Kathedrale ist ein architektonisches Meisterwerk



In dieser magischen Welt schweben die Städte hoch über dem Boden

Es ist schon erstaunlich: für die PlayStation existiert mehr Lightgun-Peripherie als Software, die dieses spezielle Feature unterstützt. Höchste Zeit also für Sony mit einem Titel dieses Genres für eine gesunde Entwicklung zu sorgen.

Elemental Gearbolt spielt komplett in einer magischen Phantasiewelt, die von einem besonders fiesen Dämon in den siebten Kreis der Hölle hinabgezogen wurde. Klar, daß dieses Land nur eine Chance hat, diesem zutiefst bedrückenden Zustand zu entgehen: ein mit einer Lightgun bewaffneter PlayStation-Besitzer muß sich, mit einem hohen Zielvermögen ausgestattet, der Bedrohung stellen und den Fürsten der Dunkelheit dorthin zurückschicken, wo er hergekommen ist. Da alle „Waffensysteme" rein magischer Natur sind, entfällt jegliches Nachladen bzw. Aufsammeln von Munition. Der Held des Abenteuers, aus dessen Sicht man Elemental Gearbolt erlebt, vertraut auf die Zauberkraft dreier Symbole (Wasser, Feuer und Blitz), die ihm den Einsatz unterschiedlicher Projektile ermöglichen. Feuer erzeugt starke, fokussierte Einzelgeschosse bei einer relativ niedrigen Schußfrequenz. Wasser dagegen erzielt eine breite Streuung, dafür läßt die Durchschlagskraft der Geschosse sehr zu wünschen übrig, und Blitz schließlich besticht durch eine sehr hohe Frequenz mittlerer Stärke. Nach Abschluß jeder Stage läßt sich die Verteilung der erspielten Punkte beeinflußen. Entweder man investiert in Erfahrungspunkte -wie bei einem Rollenspiel steigt der Charakter in verschiedenen Levels auf und wird dabei zunehmend mächtiger- oder man konzentiert sich darauf einen neuen High Score zu erreichen. Besonders hohe Werte erzielt man durch das Befreien von magisch versiegelten Feen oder durch möglichst lange und erfolgreiche Schußfolgen.

in:former

Elemental Gearbolt läßt, im Gegensatz zu den meisten anderen Lightgun-Shootern, das Abschießen weit entfernter Ziele zu. Macht davon regen Gebrauch und erspart Euch auf diese Weise besonders hektische Sequenzen, in denen Unmengen von Gegnern auf Euch einstürmen. Anfänger sollten ihren erspielten Score immer in Erfahrungspunkte umsetzen, auf diese Weise wächst die Lebensenergie am schnellsten.

Panzer Dragoon meets Virtua Cop

Elemental Gearbolt hat mit demselben Manko zu kämpfen wie die meisten seiner Genrekollegen auch. Es ist mit gerade mal sechs Stages einfach viel zu kurz. Wer einmal alles gesehen hat (und das dauert nicht allzu lange), wird sich entweder anderen Titeln zuwenden oder auf die leidlich motivierende Jagd nach Höchstpunktzahlen gehen. Davon abgesehen besitzt Sonys Fantasy-Shooter aber auch einigen Tugenden, die hier nicht verschwiegen werden sollen. Die Polygon-Grafik ist flüssig und abwechslungsreich, leider stellt sich gerade in den späteren Leveln ein etwas unschöner Pop Up-Effekt ein. Sony hat es außerdem hervorragend verstanden, zwei Genres, die eigentlich recht wenig gemein haben, Spielspaß-steigernd miteinander zu verknüpfen. Die Rollenspiel-Elemente, ja das ganze Fantasy-Flair werten Elemental Gearbolt deutlich auf. Zweifellos bester Aspekt des Spiels ist jedoch die musikalische Untermalung der einzelnen Stages, selten zuvor hat man auf der PlayStation solche emotionsgeladenen Kompositionen gehört wie hier.



Unten links sieht man die drei „Waffensysteme", die zur Wahl stehen

spielerprofil

Lightgun-Fanatiker, die sich mit einer Fantasy-Atmosphäre anfreunden können.

schwierigkeit

Einstellbar. Er macht sich bei der Gegnermenge und vor allem bei ihrer Intelligenz und Reaktionszeit bemerkbar.

genrekollegen

Time Crisis 8/10 (PSX, FG 9/97), Gun Bullet 6/10 (PSX, FG 11/97)

Elemental Gearbolt erweist sich als zweischneidiges Schwert, auf der einen Seite steht die gelungene Aufmachung gepaart mit einem innovativen Gameplay, auf der anderen die extreme Kurzlebigkeit eines sechs Level langen Shooters.



7 von 10

Grafik	7
Sound	9
Gameplay	8
Spieler:	1-2
Level:	6
Besonderheiten:	keine
Hersteller:	SCEI
Entwickler:	Alfa Systems
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	JP-Import
Ca. Preis:	119,- DM

GAMERS POINT

N64

Tetrisphere 89,85
Top Gear Rally 139,85
Turok - Dino. Hunter 139,85
~~War Gods [illegible]~~
Wave Racer 64 89,85
W. Gretzky's Hockey 129,85
WCW vs. NWO: World Tour *
WCW Wrestling 139,85

N64

MC 4Meg 69,85
MC 1MEG 49,85
MC Original 34,85
MC WL 29,85
Rumble P. inc. 256K 44,85
Rumble Pack Orig. 34,85
UNSIVERSAL Conv. 39,85
Farbig Original 54,85
Super Pad 64 plus 54,85
Super Pad 64 49,85
Máko Pad 64 54,85
3D Shark Pad Pro 69,85
Joypad Verlängerung 24,85
Joystick Arcade Shark 89,85
Flight Force Pro 64 139,85
Kabel RF-UNIT PAL Blaze 39,85
Kabel RGB BOX 79,85
Kabel RGB-Scart BLAZE 39,85
Lenkrad MadCatz 139,85
Lenkrad V3 SV380 139,85
Blast Corps 109,85
Bomberman 64 89,85
Chameleon Twist 129,85
Clayfighter 63 1/3 139,85
Dark Rift 134,85
Diddy Kong Racing 89,85
Extreme G. 139,85
F1 Pole Position 139,85
FIFA 98 - WM-Qualifikation *
Golden Eye 007 149,85
Hexen 64 129,85
International S. S. Soccer 139,85
Lamborghini 64 139,85
Lylat Wars & Rumble Pack 129,85
Mace: The Dark Age 169,85
Madden 64 *
Mischief Makers 89,85
Multi Racing Champion. 149,85
Nagano Winter Olympic 149,85
NBA Hang Time 129,85
NFL Quaterb. Club 98 139,85
Pilotwings 64 109,85
Star Wars-Shad. Emp. 129,85
Super Mario 64 89,85
Super Mario Kart 64 89,85
Superman: Anim. Series *

PSX

Konsole Multinorm 369,85
Gamebuster 79,85
Memory Card 1 Meg WL 29,85
Memory Card 8Meg 69,85
Memory Card 24 Meg 69,85
Memory Card 32 Meg 94,85
Memory Card 48 Meg 94,85
Memory Card Original 39,85
Multiplayer Multi Tap 64,85
FAZOR Gun MadCatz 59,85
Lunar Gun 59,85
Laser für Lunar Gun 39,85
PREDATOR Gun 59,85
ALPS Gamepad 79,85
Analog Joypad Orig. 59,85
Infrarot Pad Naki 99,85
Negcon Pad 84,85
Joypad Original 44,85
Propad SV1100 69,85
Pro Pad SV1102 49,85
Super Pad SV1103 39,85
Programm Pad SV1107 69,85
Joypad Verlängerrung 19,85
Joystick ACSII Orig. 109,85
Joystick Analog 119,85
PS Arcade Board 89,85
Flight Force Pro 109,85
HF Antennenkabel 44,85
Linkkabel WL 19,85
RGB Kabel Logic3 39,85
Lenkrad Mad Catz 139,85
Lenkrad V3 R. Wheel 139,85
Lenk. TopDrive 3 Syst. 139,85
Mouse PAL 54,85
Ace Combat 2 89,85
Agent Amstrong 89,85
Air Combat PLAT 49,85
Alien Trilogy PLAT 44,85
Baphomets Fluch 2 89,85
B.A. Toshinden 3 89,85
B.A. Toshinden PLAT 49,85
Bleifuss 2 79,85
Broken Helix 94,85
Bushido Blade 109,85
Bust-a-Move 2 44,85
Bust-a-Move 3 69,85
C&C 2: Alarmstufe Rot 99,85
C&C 2: Red Alert 119,85
Castlevania 89,85

PSX

Colony Wars 89,85
Constructor 89,85
Courir Crisis 84,85
Crash Bandicoot 2 89,85
Critical Depth 79,85
Croc: Legend Gobbos 89,85
Destruction Derby PLAT 49,85
Devils Deception 89,85
Discworld 2 89,85
Dynasty Warriors 89,85
Explosive Racing 89,85
Fade to Black PLAT 44,85
FIFA 98 - WM-Qualifikation 89,85
Fighting Force 94,85
Final Fantasy 7 109,85
Formel 1 `97 109,85
Formular Karts 94,85
Frogger 89,85
Gex 2 - Enter the Gecko 89,85
G-Police 109,85
Grand Theft Auto 84,85
Heavy Gear *
Hercs Adventure 89,85
Hercules 89,85
Int. Track & Field PLAT 44,85
Judge Dredd 89,85
Jurassic Park - L. W. 89,85
K-1 / The Arena Fighters 99,85
Kurushi 89,85
Machine Hunter 89,85
Madden NFL Football 98 89,85
Magic - The Gathering 89,85
Marvel Super Heroes 89,85
MDK 89,85
Moto Racer 89,85
Motor Mash 89,85
Nascar Racing 98 89,85
Nagano Winter Olympic 109,85
NBA Hangtime 89,85
NBA Live 98 *
NFL Quarterback Club 98 *
NHL 98 89,85
NHL Breakaway 98 89,85
NHL Open Ice 94,85
Nightmare Creatures 89,85
Nuclear Strike 89,85
Odd World - Abes Odd. 89,85
Overboard! 89,85
Pandemonium 2 89,85
PaRappa The Rapper 89,85
Pax Corpus 89,85
PGA Tour 98 89,85
Power Soccer 2 89,85
Puzzle Bobble 3D 144,85
Rayman PLAT 44,85
Resident Evil 2 89,85
Resident Evil - D.C. 89,85
Ridge Racer PLAT 49,85
Risiko 89,85
Road Rash PLAT 44,85

PSX

Rosco McQueen 89,85
Street Fighter EX Plus 89,85
Tekken PLAT 49,85
Test Drive 4 89,85
Time Crisis incl. Gun 189,85
Tobal No. 2 *
TOCA Touring Car Ch. 89,85
Tomb Raider 2 94,85
V-Rally 94,85
Warcraft 2 89,85
WCW vs. The World 94,85
Wipeout PLAT 49,85
Worms PLAT 44,85
Wrecking Crew 94,85
X-Men: Child. Atom 89,85
'Z' 84,85

SAT

Konsole 299,85
Gamebuster 79,85
Back Up Mem WL 64,85
Converter Data Flash 39,85
Multiplayer 6-Spieler 79,85
Virtua Gun 84,85
3D ANALOG Pad 59,85
Joypad Original 44,85
Joypad Verlängerung 19,85
RF-Unit Fire 39,85
RGB-Kabel 39,85
Advance Military 4 119,85
Alien Trilogy 74,85
B.A. Toshinden 69,85
Bomberman 89,85
Bubble Bobble 69,85
Bust a move 2 PAL 69,85
C&C: Der Tiberiumk. 99,85
College Slam 79,85
Contra - Legacy War 104,85
Creature Shock 59,85
Criticom 59,85
Croc: Legend Gobbos 89,85
Crow: City of Angels 89,85
'D' 89,85
Dark Savior 89,85
Daytona C.E. 104,85
Dead or Alive 119,85
Death Crimson 89,85
Discworld 2 84,85
Dragonforce 84,85
Discworld 2 84,85
Dragonforce 84,85
Euro 96 S. England 79,85
FIFA 98 - WM-Qual. *
Fighting Vipers 59,85

SAT

Gex 39,85
Hebereke 2 74,85
Hexen 94,85
Hi Octane 49,85
J.M. Football NFL 98 84,85
Jurassic Park - L.W. 89,85
Krazy Ivan 89,85
Last Bronx 94,85
Madden NFL 98 *
Magic Carpet 94,85
Manx TT - Superbike 104,85
Marvel S. Heroes 89,85
Mr. Bones 74,85
Mystery Mansion 59,85
Nascar Racing 98 *
NBA Jam Extreme 89,85
NBA Live 98 89,85
NFL Quarterb. Club '97 89,85
NHL Breakaway 98 89,85
NHL Hockey 98 89,85
PGA Tour Golf 97 69,85
Pro Pinball 89,85
Resident Evil 104,85
Rise 2:The Resur. 49,85
Road Rash 79,85
Robo Pit CLASSIC 49,85
Sega Touring Car 99,85
Skeleton Warriors 79,85
Starfighter 3000 79,85
Steamgear Mash 49,85
Tempest 2000 89,85
Tennis Arena 99,85
Tetris Plus 79,85
Thunderforce 2 & 3 89,85
Thunderforce 5 149,85
Virtua Fighter Kids 44,85
Virtua Volleyball 59,85
Warcraft 2 89,85
Whizz 89,85
WipEout 2097 84,85
W-Wide Soccer 98 94,85

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ?
GLAUBEN WIR NICHT !
Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

Videospiele & Multimedia, ...wo sonst!

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis bei Drucklegung noch nicht bekannt -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver > > > > >

Wöchentliche Angebote zu Wahnsinnspreisen !!!

Ladengeschäft
LADEN (200qm) - KEIN VERSAND
OBERHAUSEN
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 - 20518-33/44

Versandzentrale
LADEN (300qm)
KARLSRUHE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721-93357-10/11

Holger Gößmann - Götz Schmiedehausen

Bust-A-Move 3

Bust-A-Move 3



;Teil 3rei>



In einigen Runden scrollt der Blasenwald von oben herab. Nur wirklich gute Spieler kommen ganz oben an

Da sind sie nun also wieder, die niedlichen Babydrachen aus dem japanischen Taito-Stall, die sich in schöner Regelmäßigkeit mit einer weiteren Fortsetzung ihres zum Kultgame avancierten Titels Bust-A-Move (jap. Titel: Puzzle Bobble) melden. Trotz des mittlerweile dritten Teils und der Umsetzungen für verschiedene Systeme (Neo Geo, Super NES, Saturn und PlayStation) sei all denjenigen, die das Spiel noch nicht kennen, der wirklich simple Spielablauf kurz beschrieben: Ihr bedient in Form eines Drachens oder einer der anderen sieben Figuren, die zur Auswahl stehen, eine Blasenkanone, die bonbonfarbene Kugeln in eine Spielfläche schießt. Alles, was Ihr tun müßt, ist den Abschußwinkel und -zeitpunkt zu bestimmen - that's it! Das lustige Rund hat nun die Angewohnheit, an anderen Blasen oder an gewissen Fixpunkten hängenzubleiben. Bringt man mindestens drei gleichfarbige Blasen zusammen, platzen diese und verschwinden vom Bildschirm. Alle weiteren, die damit den Kontakt zu einem der Fixpunkte verlieren, verlieren damit auch ihren Halt und stürzen vom Spielfeld.

in:former

Nach dem ersten Durchspielen erhaltet Ihr die Tastenkombination: Kreis, links, rechts, Kreis, mit der Ihr neue Level anwählen könnt. Wer den Überblick verliert, kann sich mit der Pause-Taste die Konsequenzen des nächsten Schusses vor Augen halten. Die Steine werden wie noch beim Vorgänger nicht ausgeblendet.



Acht Charaktere stehen zur Auswahl



Hier sollte man ziemlich exakt in die Lücken schießen

Wenn man nun gegen einen weiteren Spieler oder gegen den Computer antritt, hat dieses Abstürzen der eigenen Blasen den wundervollen Nebeneffekt, daß sie wenig später auf dem Bildschirm des Gegners auftauchen. Wer als erster eine bestimmte Linie am unteren Spielfeldrand unterschreitet, verliert das Match. Beim Lösen bestimmter Puzzle ist dann logischerweise das komplette Abräumen des eigenen Bildschirms das Ziel. Wer unseren Test der Saturnvariante in FG 6/97 gelesen hat, der weiß, daß Arcade-, Challenge- und Collection-Mode schon vor knapp einem Dreivierteljahr im Game enthalten waren. PlayStation-Besitzer erhalten zusätzlich die Optionen Win Contest. Hier versucht man, möglichst oft hintereinander gegen den Computer siegreich zu bleiben, und einen eigenen Editor, mit dem man sich das Puzzle seiner Träume selbst zusammenstellen kann.

spielerprofil

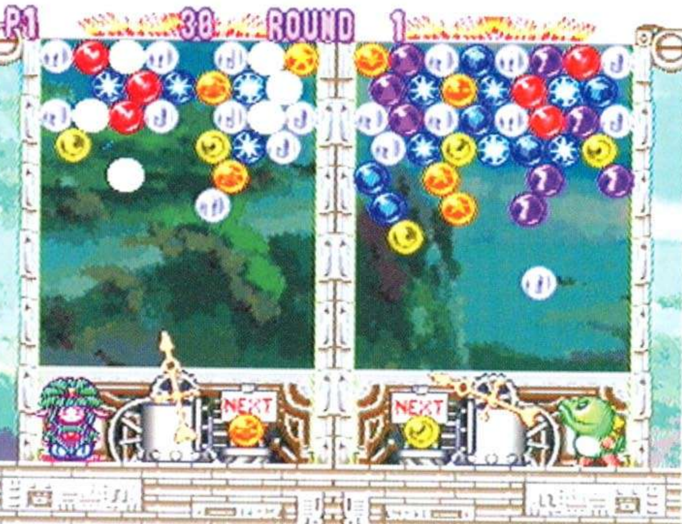
Jeder, der etwas mit Denkspielen anfangen kann, sollte sich Bust-A-Move in die Spielesammlung stellen. Aber auch Partyzocker kommen um diesen Titel nicht herum.

schwierigkeit

Einstellbar - Egal welche Schwierigkeitsstufe man auch wählt, fair bleibt es immer. Allerdings wird die „Bedenkzeit" für einen Zug immer kürzer.

genrekollegen

Puzzle Bobble 3 9/10 (SAT FG 6/97), Super Puzzle Fighter II 8/10 (FG 3/97), Puzzle Arena Toshinden 6/10 (FG 9/97)



Schießt man auf die Sternenblase, verschwinden alle Kugeln desselben Farbtyps vom Bildschirm

Angewandte Physik

Bust-A-Move ist und bleibt auch in der dritten Ausführung absolute Spitze. Und das völlig ohne 3D-Effekt, komplizierte Renderverfahren und Soundtrack von Apollo Four Forty. Und nie hat angewandte Physik (Einfallswinkel = Ausfallswinkel) soviel Spaß gemacht, wie beim dreifachen Bandenschuß in die enge Lücke, die dem Gegner eine ganze Schublade voller Blasen auf den Bildschirm zaubert. Dazu noch ein schadenfrohes Grinsen auf den Lippen und ein paar Takte Spott auf der Zunge - so laß' ich mir die Welt gefallen. Zur absoluten Höchstwertung reicht's aber auch diesmal nicht, denn die Änderungen sind einfach zu gering. Gut, ein paar neue Charaktere und eine zusätzliche Bande sind schon dazugekommen, aber wer den zweiten Teil hat und kein Hardcore-Fan ist, braucht das Teil nicht unbedingt.

Unter dem Strich ist Bust-A-Move 3 sicherlich ein Vorzeigetitel für das Genre der Denkspiele, den sich jeder kaufen sollte, der noch kein Bust-A-Move im Regal stehen hat. Wer allerdings den Vorgänger hat, sollte vor dem Kauf probespielen, denn die Neuerungen sind aufgrund des gleichgebliebenen Spielprinzips nur marginal.

[...end]



Grafik	5
Sound	5
Gameplay	9
Spieler:	1-2
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Taito
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	März
Ca. Preis:	99,- DM



Götz Schmiedehausen - Fabian Döhla

two, three - break

lowdown says: contests and goldcovers suck! are they right?

Extreme Snowbreak



Wie üblich kann man gegen seinen Ghostdriver fahren



Kleine Stürze sind weniger tragisch, da die computerisierte Konkurrenz auch gerne einmal Fahrfehler begeht

In den Alpen steigen die Temperaturen langsam wieder, nur auf den Gletschern liegt noch ausreichend Schnee, um einer zünftigen Abfahrt zu frönen. Auf der PlayStation herrschen zu jeder Jahreszeit optimale Wintersportbedingungen, vorausgesetzt die Programmierer erschaffen selbige.

Um es gleich vorweg zu nehmen, der große Wurf ist mit Extreme Snowbreak sicher nicht geglückt. Zwar werden vordergründig ordentliche Voraussetzungen geboten (6 Strecken, vier Läufer mit Ski oder Board), jedoch bewegt sich das Spiel noch unterhalb des Niveaus von Coolboarders 1. Den Hauptmangel stellt wohl die katastrophale Streckenführung dar. Der Streckendesigner scheint wohl Skipisten nur vom Hörensagen zu kennen, warum sonst müllt er die sowieso schon ziemlich engen und kurvenreichen Strecken mit Bäumen, Felsbrocken, Pistenraupen, Burgen oder anderen Hindernissen zu, die auch noch so günstig platziert wurden, daß man oftmals keine Chance hat, einer Kollision zu entgehen. Die Valley-Strecke bietet noch einigen Spaß, denn dank breiter Pisten hat man Platz, zu manövrieren.

in:former

Wählt den Snowboarder mit der Kaspermütze. Fahrt den Arcade-Modus auf „Easy" und „Normal" zweimal durch, um die Zusatzstrecken zu erhalten. Versucht unbedingt, schon die ersten drei Strecken zu gewinnen oder zumindest niemals Dritter zu werden. Die folgenden Strecken sind ein reines Glücksspiel, denn fehlerfrei werden hier nur Joypad-Götter heruntergleiten.

spielerprofil

Coolboarders-Fanatiker, die nicht aufs Geld schauen müssen und wirklich jede virtuelle Piste im Spielearchiv brauchen.

schwierigkeit

Einstellbar. Die Computergegner fahren teilweise genauso planlos wie man selbst, ansonsten heißt das Motto: „Runter kommen sie immer!"

genrekollegen

Steep Sloop Sliders 8/10 (Saturn, FG 1/98) Coolboarders 2 8/10 (PSX, FG 11/97) Snowboard Kids 6/10 (N64, FG 2/98)



Der Boarder mit der Kaspermütze ist der optimale Allrounder



Der Hi-Speed-Fahrer muß mit guten Skiern und wenig Grip durch schnelles Fahren seine permanenten Stürze ausbügeln



Die Ski-Fahrerin läßt sich nur sehr schwammig steuern. Auf den komplizierten Kursen 3 und 4 hat man mit ihr kaum eine Chance



Bäume sind sowohl am Blattwerk als auch am Stamm ein Hindernis

Forest hat gewisse Macken, doch alles, was danach kommt, gefährdet jedes Rennspieler-Joypad. Unser redaktionsinterner „Höhepunkt" ist der obere Streckenabschnitt von Cable Way, auf dem man von unsichtbaren Windböen gnadenlos in den Abgrund gedrängt wird. Vor allem beim Arcade Race, in dem die Computer-Gegner die künstliche Intelligenz einer Amöbe ohne Hauptschulabschluß aufweisen und Euch gnadenlos umfahren, geht der Frustpegel an die Schmerzgrenze.

Ski foarn!

Die Grafik von Extreme Snowbreak geriet extrem grobpixelig, die vier Fahrer sind kantig und häßlich, zudem findet man massig Grafikfehler und Clipping auf den Strecken. Die Steuerung der Figuren mit den Aktionen Hocke, Bremse, Drift und Sprung läßt eigentlich keine Wünsche offen, jedoch kann man sinnvolle Abfahrten einzig mit dem wendigen Snowboarder geregelt bekommen, ansonsten erwischt man keine der vielen brutalen Kurven und wickelt sich um jede klobige Mißgeburt, die wohl in der Phantasie der Programmierer ein Baum hätte sein sollen. Kunstsprung-Disziplinen wie bei Coolboarders 2 sucht man vergeblich, weshalb das Spiel noch weiter die Wertungsleiter nach unten rutscht.

Extreme Snowbreak vermittelt den Eindruck, als hätten die Macher im Abfall die Coolboarders-Engine entdeckt und schnell ein Spiel außenrum geflickt. Auf dem Wintersport-Markt gibt es weitaus bessere Produkte, eines davon ist das ebenfalls über Laguna vertriebene Snow Racer '98, welches in dieser Ausgabe erstmals vorgestellt wird.



PLAYSTATION



René Schirmer - Fabian Döhla

VERTRAULICHE ARZTSACHE!

Theme Hospital

>>199.8!



Für ausreichende Sitzplätze sollte immer gesorgt sein, sonst werden die Patienten sauer und gehen wieder

Spätestens seit der Schwarzwaldklinik zählen Arzt-Serien zu den Quoten-Bringern in der deutschen Fernsehlandschaft. Doch was hätte ein Herr Brinkmann oder die geliebten Schwestern zu Krankheiten wie „Haarspalterei" oder „Saumagen" gesagt? Mit diesen und weiteren unglaublichen Krankheiten und noch unglaubwürdigeren Behandlungsmethoden konfrontiert uns Bullfrog in der Krankenhaus-Simulation Theme Hospital. Zugegeben, mit dem realen Krankenhaus-Alltag hat dieses Spiel wenig am Hut, oder kennt Ihr jemanden, der direkt aus dem OP, z.B. nach einer Herzmassage bei offenem Brustkorb (infolge eines gebrochenen Herzen), direkt nach Hause läuft? Aber schließlich kommt es bei Theme Hospital darauf an, ein Krankenhaus zu managen und Kohle zu scheffeln. Wen interessiert da schon was die Patienten machen, nachdem sie bezahlt haben. So besteht die Aufgabe des Spielers darin, Personal einzustellen und wieder zu entlassen, Diagnose- und Behandlungsräume zu bauen und auszustatten und für



Außergewöhnliche Krankheiten verlangen nach außergewöhnlichen Behandlungsmethoden. Diesem Patienten werden mittels Elektrolyse die Haare vom Körper gesengt

regen Zulauf zu sorgen, um im Konkurrenzkampf mit den vier Computergegnern zu bestehen. Ziel des in einzelne Level unterteilten Spiels ist es, in Kategorien wie Anzahl der geheilten Patienten, Vermögen, Wert und Ruf des Krankenhauses Pluspunkte zu sammeln und somit Sprosse um Sprosse die Karriereleiter empor zu klettern. Doch bevor aus ein paar Grundmauern und ein paar Dollar etwas entsteht, das in irgendeiner Weise Ähnlichkeit mit einem Krankenhaus hat, ist es ein langer Weg.

Operation gelungen, Patient tot

Über den schon aus dem Vorgänger Theme Park bekannten Tutorial-Mode erfahrt Ihr, daß es zunächst einer Rezeption bedarf, damit Eure Patienten auch wissen, an wen sie sich mit ihren Leiden wenden müssen. Doch bevor Eure Ärzte und Schwestern behandelnderweise aktiv werden können, müssen sie zuerst eine möglichst genaue Diagnose erstellen, also her mit ein paar der wichtigen Diagnose-Räume. Danach beschäftigen wir uns mit den Behandlungsmethoden, welche Einrichtungen zum Kurieren der verschiedenen Krankheiten nötig sind und statten unser Spital mit Heizungen, Sitzplätzen, Getränkeautomaten und Pflanzen aus. Mit zunehmender Spieldauer entdecken Eure Ärzte in Forschungseinrichtungen mehr und mehr Krankheiten und entwickeln Geräte und Medikamente, um diese zu heilen, bilden weitere Ärzte aus und behandeln prestigeträchtige Notfälle. Hohe Persönlichkeiten melden sich an, um Euer Krankenhaus zu besichtigen und zu bewerten, und Ihr sammelt Auszeichnungen und Punkte, bis Ihr die an Euer Krankenhaus gestellten Anforderungen erfüllt. Habt Ihr dann das gesteckte Ziel (z.B. „Heilen Sie 400 Patienten") erreicht, winkt eine Beförderung, und Ihr könnt ein neues Projekt in einer größeren Stadt übernehmen und ein noch größeres Krankenhaus einrichten.

spielerprofil

Strategiefans und Theme Park-Begeisterte dürften Theme Hospital sofort in ihr Herz schließen, aber auch Genre-Neulinge werden dank des Tutorial-Mode schnell Gefallen an der hospitalen Simulation finden.

schwierigkeit

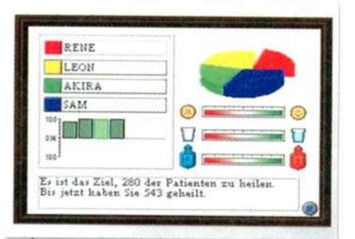
Einstellbar. Durch den Tutorial-Mode und nicht allzu hohen Anforderungen zu Spielbeginn gestaltet sich der Einstieg selbst beim höchsten Schwierigkeitsgrad einfach. An den höheren Leveln jedoch dürften selbst Strategie-Spezialisten eine Weile zu knabbern haben, aber nichts ist unmöglich.

genrekollegen

Theme Park 8/10 (PSX/SAT, FG 6/95), Sim City 2000 7/10 (SAT, FG 1/96)

in:former

Durch den Tutorial-Mode wird einem der Spiel-Einstieg zwar sehr erleichtert, dennoch kann es nicht schaden, einige Dinge zu beherzigen. Zunächst sollte man Personal am besten zum Anfang eines Monats anheuern, da dann die besten Arbeitskräfte noch nicht vergriffen sind. Um unnötige Laufwege zu vermeiden, hat es sich als nützlich erwiesen, Räume die nur von Ärzten bzw. Schwestern genutzt werden, nahe beieinander und die Personalräume entsprechend zentral zu bauen. Bei der Raumgestaltung sollte man darauf achten, daß die Geräte gut zugänglich sind, d.h., auch hier lohnt es sich, lange Wege zu vermeiden. Zu Beginn reicht es in der Regel zwei Ärzte (Doktoren mit Spezialkenntnissen sollte man bevorzugen), eine Rezeptionistin, eine Schwester und zwei bis drei Hilfskräfte einzustellen. Erst wenn die Patientenzahlen steigen, lohnt es sich, nach zusätzlichem Personal Ausschau zu halten. Plant man dann noch die Gänge etwas großzügiger (z.B. drei bis vier Felder breit), sollte ein reibungsloser Ablauf gewährleistet sein. Bei den späteren Leveln ist es noch wichtig, die Apparaturen regelmäßig zu warten, da ein zerstörtes Gerät bzw. der Raum, in dem es steht, sich nicht entfernen läßt, was teuren Platz wegnimmt.



Der Statistikbildschirm gibt Auskunft über den derzeitigen Stand der Dinge



Die Benutzerfreundlichkeit von Theme Hospital ist löblich. Mittels weniger Tasten lassen sich Räume erstellen und ausstatten


Die Karriereleiter. Nach jedem absolvierten Level rückt die Figur ein Feld weiter.



Die Preise für die einzelnen Diagnosen und Behandlungen lassen sich separat einstellen.

Theme Hospital ist eine gelungene und humorvolle Krankenhaus-Simulation die durch Einsteigerfreundlichkeit und ein intuitiv bedienbares Menüsystem besticht. Die comicartige Gestaltung der Figuren knüpft an den ersten Teil von Bullfrogs Designer Series Theme Park an und erweitert den Markt der gewaltfreien Strategie-Spiele um eine bislang einzigartige Idee.



PLAYSTATION



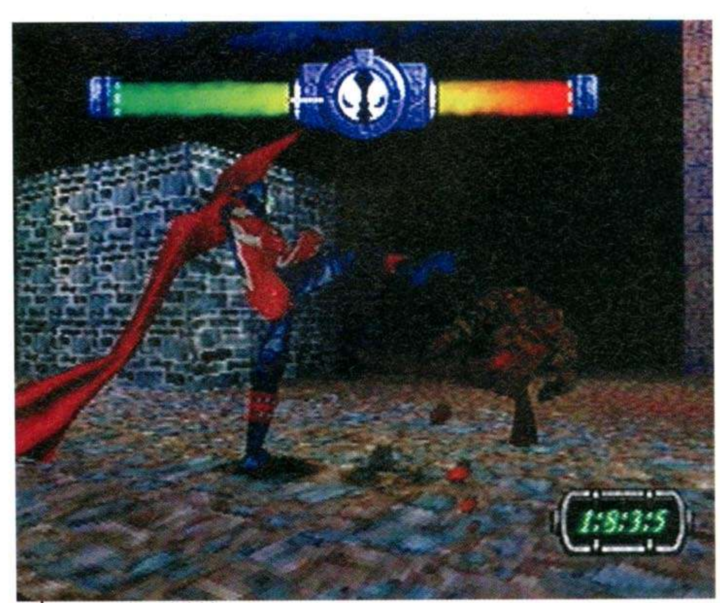
Götz Schmiedehausen - Fabian Döhla

„DES KEMMA UNS ERSPAWN"

Spawn







Der Werwolf ist ein leichter Gegner

spielerprofil

Geeignet für alle Liebhaber schlechter Action-Adventure mit mieser Steuerung, katastrophaler Grafik und banalem technischem Anspruch. Wer zudem Rätsel mag, die selbst ein debiler Rauschgifthund nach Dienstschluß lösen kann, wird richtig Spaß haben. Sollte man sich außerdem noch für Beat'em Up-Sequenzen aus den niedersten Niederungen der PlayStation-Softwarekollektion begeistern können, geht kaum ein Weg an Spawn vorbei. Wer sich jetzt noch angesprochen fühlt, sollte uns bitte anrufen (Tel.: 0931/ 40 43 710), wir würden Dich gerne kennenlernen!

schwierigkeit

Wäre die Anleitung nicht mit Fehlern durchsetzt (bspw. wird für die Special Moves eine falsche Tastenkombination angegeben), wäre der Schwierigkeitsgrad theoretisch so einfach, wie einem Kind den Lolli zu entwenden. Jedoch dank der Kollisionsabfrage, scheinbar aus C64-Restbeständen, konnte der „Anspruch" etwas gesteigert werden.

genrekollegen

Heikle Sache, wir möchten eigentlich keine Action-Adventures bzw. Beat'em Ups hier mit hineinziehen und bitten deshalb um Verständnis, diese Rubrik leer zu halten.

Vielleicht erlebten einige von Euch in diesem Jahr einen ähnlichen Frustrationshöhepunkt wie ich: Da geht man abends mit Freunden ins Kino und freut sich auf den angeblich hochklassigen Spawn-Film, der immerhin von Industrial Light&Magic und Todd McFarlane, dem Spawn-Erfinder, produziert und gedreht wurde, und erlebt knappe neunzig Minuten gequirlten Schwachsinn, der mit den hervorragenden Comics etwa soviel zu tun hat wie Borussia Dortmund mit dem Ausgang der Meisterschaft. Hauptsache, Toddy-Boy setzt ordentlich Action-Figuren aus eigener Fertigung ab und propagiert kräftig, daß er bei jedem Produkt rund um seinen Helden persönlich eine Qualitätskontrolle durchführt. Der Mann scheint inzwischen genug Kohle für bewußtseinsverändernde Drogen erwirtschaftet zu haben, denn warum sonst ließe er es zu, daß sein Geschöpf auch auf der PlayStation derart peinlich in Szene gesetzt werden? Wird er vielleicht selbst von Höllenfürst Malbolgia gezwungen, zur allgemeinen Verblödung beizutragen? Oder empfängt er mittels einer superteuren Satellitenschüssel deutsche Volksmusik-Sendungen und erlitt unbemerkt eine spontane Geschmackskollabierung?



Wenn Spawn rot leuchtet, ist er kaum verwundbar



Das Duell gegen den Violator. Grafisch einer der wenigen Höhepunkte



Nein, hier gibt's kaum Grafikfehler



Als Medievil Spawn beim Kung Fu-Duell gegen Zombie-Ritter

Ausverkauf pur!

Vier Stages muß Spawn durchleiden, zuerst stolpert er durch eine fast völlig verlassene Großstadt mit abnorm hoher Graffiti-Quote, besucht dann das ebenfalls ziemlich entvölkerte Mittelalter, bevor er dann in der Urzeit und der Hölle die immer gleichen Gegner in verändertem Design mit spärlichen Moves und hakeligen Specials bekämpft. Da hilft auch das Pseudo-3D-Kampfspiel-Element nichts mehr, das Ausweichen in die Tiefe interessiert nämlich Gegner mit Laserschüssen oder Feueratem absolut nicht. Oftmals gerät man in einen Kampf und kann dem ersten Treffer nicht entgehen. Das solche Mängel dem ca. siebzig Mann großen Entwicklerteam, das sich in den Credits verewigt hat, nicht aufgefallen sind, ist kaum nachvollziehbar. Grafisch gibt's wenig Abwechslung von ewig glatten Wänden und Böden, alles wirkt lieblos hingerotzt und im Schnellverfahren kreiert. Zudem verzerren die Texturen permanent, die Charaktere blitzen durch die Wände und ähnliches mehr. Das die Animationen der Figuren hölzern und unnätürlich erscheinen, wundert wohl niemanden mehr. Das Leveldesign beschränkt sich auf schlechte Kollisionsabfragen, erbärmlich halbherzige Rätsel aus der Videospiel-Mottenkiste und Beat'em Up-Sequenzen, für die sich die Programmierer schon zu 8-Bit-Zeiten mit Schamröte im Gesicht und Eselsmütze auf dem Kopf hätten in die Ecke stellen müssen. Einzig die Soundeffekte foltern keinen der menschlichen Sinne, ansonsten gibt es eine belanglose Packung Nichtigkeit, die vielleicht einfach im Ausguß der Videospiel-Annalen untergegangen wäre, hätte man nicht die Comic-Hoffnung Spawn mit hineingezogen, entwürdigt und zur Perle der Peinlichkeit degradiert. Dafür gibt es noch einmal Extra-Punktabzug!

Spawn - The Eternal ist weder für Fans, noch für Hasser oder Neueinsteiger in die dunkle Welt des Protagonisten Al Simmons, der vom Teufel persönlich zum Höllenazubi erkoren wurde, geeignet. Langweilige, grobpixelige Grafiken, mieses Gameplay und demotivierender Spielverlauf sind Mängel, die man heutzutage nicht mehr in Kauf nehmen muß.

in:former

Du hast Spawn - The Eternal gekauft? Gut, dann solltest Du wenigstens ein paar Tips bekommen. Den Magic Blast sollte man lieber nicht einsetzen, da dieser nur die Uhr-Energie reduziert. Der alternative Fire Ball bzw. Ice Blast ist weitaus einfacher auszuführen, als es die Anleitung darstellt. Hier die richtigen Kombinationen: Ice Blast: Vorwärts, unten+Kreis // Fireball: Hinten, unten, X. Verschwendet die Uhr-Energie nicht, sondern speichert öfter ab, vor allem vor den Endgegnerkämpfen. Der beste Move jedoch wäre, die CD-Klappe zu öffnen und die CD schwungvoll in den Abfall zu befördern.



PLAYSTATION



Markus Appel – Götz Schmiedehausen

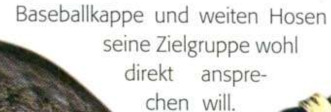
Rascal




Größere Gegner sollten grundsätzlich beseitigt werden, da sie meistens einen Teil der Sanduhr verbergen


Um hier an das Levelende zu gelangen, muß unter anderem ein gelber Schlüssel gefunden werden

Nachdem uns die Vergangenheit gezeigt hat, daß gute 3D-Plattformspiele auf der PlayStation sowohl quantitativ als auch qualitativ eher selten sind, war es umso erfreulicher zu sehen, daß mit Rascal die etablierte Softwareschmiede Travellers Tales ihren Teil zu dem leider immer noch zu wenig bedachten Genre beitragen will. Travellers Tales zeigten bereits mit Sonic 3D Blast und Mickey Mania, daß sie ihr Handwerk verstehen. Hauptfigur des Spiels ist der Junge Rascal, der mit Sonnenbrille, Baseballkappe und weiten Hosen seine Zielgruppe wohl direkt ansprechen will.



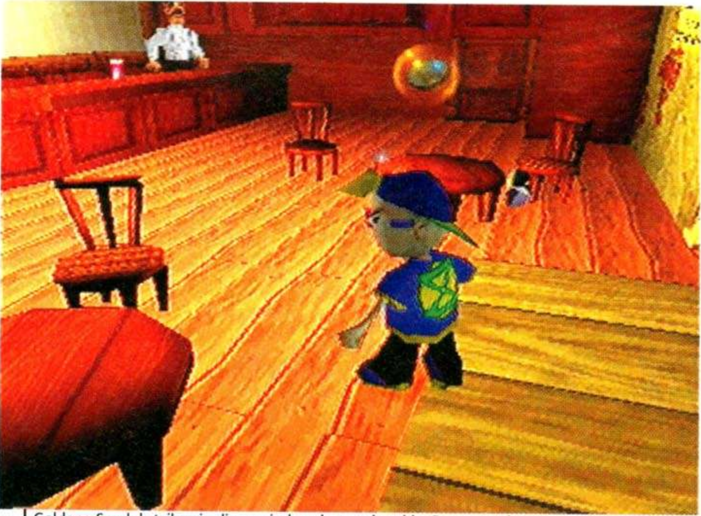

Das blaue Ungetüm kann so manche Probleme bereiten

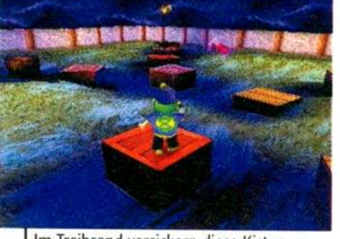
Sein Vater, ein begnadeter Wissenschaftler, hat einen Weg gefunden, um Zeitreisen zu ermöglichen. Als der Schurke Evil Time Overlord davon Wind bekommt, entführt er Rascals Vater, und ließ es sich zudem nicht nehmen, für etwas Unordnung in der Geschichte zu sorgen, man hat ja einen Ruf zu verlieren. Was bleibt also unserem Helden anderes übrig, als einen Trip durch die Zeit anzutreten, um seinen Vater zu befreien und wieder Ordnung in die Geschichte zu bringen?



Wundersame Levelvermehrung

Rascals Elternhaus ist die zentrale Anlaufstelle im Spiel, von dem aus Ihr Zugang zu den einzelnen Runden erhaltet. Den Eingang selbst stellt eine Zeitblase dar, die Euch zu Beginn des Spiels nur in die Vergangenheit des jeweiligen Levels, im Verlauf des Spielgeschehens aber neben der Gegenwart auch in die Zukunft befördert. So ist beispielsweise ein Spielabschnitt in der Vergangenheit

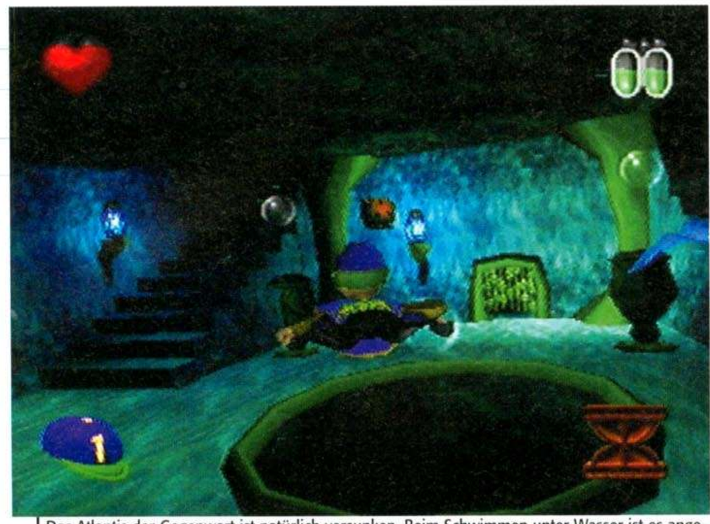

Goldene Sanduhrteile wie dieses sind auch manchmal in Gegenständen versteckt, in diesem Fall in einer Blumenvase


Im Treibsand versickern diese Kisten, so daß schnelles Handeln erforderlich ist


Die Zeitblasen bringen Euch in die verschiedenen Spielabschnitte

in:former

Um den Charakteren bei Rascal genügend Ausdruck zu verleihen, wurde speziell für die Entwicklung der drei Hauptfiguren Rascal, dessen Vater Casper Clockwise und den Bösewicht Chronos der 1979 gegründete Jim Henson's Creature Workshop in London verpflichtet, auf deren Erfahrung die Programmierer von Travellers Tales zurückgreifen wollten. Bekannt wurde Jim Henson's Creature Workshop durch die Muppets Show oder Sesamstraße. Jim Henson selbst starb 1990 nach kurzer Krankheit in New York im Alter von 53 Jahren.


Das Atlantis der Gegenwart ist natürlich versunken. Beim Schwimmen unter Wasser ist es angebracht, den Luftvorrat ständig zu beobachten, und bei Bedarf durch eine Luftblase aufzufüllen


Bonusräume wie dieser sind selten im Spiel vorhanden, versorgen Euch dafür aber mit einigen nützlichen Extras


In der Vergangenheit war das Schloß noch von Rittern bewacht...


...wohingegen als Museum in der Gegenwart diese Aufgabe eine Alarmanlage übernimmt...


...und schließlich in postapokalyptischer Zukunft nur noch eine Ruine zu begutachten ist

spielerprofil

Hartnäckige Fans des Genres, die eine schlechte Spielbarkeit als Herausforderung auffassen oder solche, die Gefallen an absolut ruckelfreier Grafik finden und deshalb über spielerische Mängel hinwegsehen können.

schwierigkeit

Rascal ist insgesamt zu schwer ausgefallen, da aufgrund der o.g. Aspekte viele Leben gelassen werden müssen, aber zu wenige Auffrischer und Extraleben in den Runden entdeckt werden können.

genrekollegen

Croc 9/10 (PSX, FG 11/97), Jersey Devil 7/10 (PSX, FG 1/98)

das obligatorische Piratenschiff, das sich gerade in einer Seeschlacht befindet. In der Gegenwart befindet sich dieses am Grunde des Ozeans, und in ferner postapokalyptischer Zeit schließlich in der Wüste. Daher spielt Ihr eigentlich auch immer dieselben fünf Runden, die entsprechend der aktuellen Zeitzone mehr oder weniger stark verändert wirken. Um einen Abschnitt zu beenden, müßt Ihr sechs verstreute goldene Sanduhrteile auffinden, damit wieder eine Zeitblase gebildet wird, die Euch zurück in Rascals Haus befördert. Ansonsten sind die Spielelemente bei Rascal in typischer Jump'n Run-Manier gehalten. Um die willkürlich auftretenden Gegner zu besiegen, kann Rascal neben dem guten alten „Kopfsprung" noch auf einen festen Bodenstampfer mit größerer Reichweite zurückgreifen sowie mit seiner Blasenpistole Feinde mit Distanzschüssen außer Gefecht setzen. Als Extras winken Energieauffüller, Pistolenmunition und Extraleben.


Die in den Runden versteckten Schalter öffnen z.B. Türen oder bewegen Plattformen, um ein Weiterkommen zu ermöglichen

Traurig aber wahr

Gleich vorneweg muß gesagt werden, daß bei Rascal der gute Wille der Programmierer durchaus ersichtlich ist, denn auf technischem Niveau ist das Spiel ganz klar manch anderem Konkurrenzprodukt überlegen. Das Scrolling ist mit 50 fps (60 fps bei NTSC) superflüssig, und zumindest einige der Soundtracks wissen zu gefallen. Da die Stücke aber während einer Runde keinerlei Abwechslung zeigen, kommt es ganz schnell vor, daß die Musik leiser gedreht wird wenn sie dem Spieler schließlich auf die Nerven geht. Zudem gibt es viel zu oft Probleme mit der Kameraführung, welche eigentlich mit einem separaten Scrolling ausgeglichen werden könnten, wäre nicht auch dieses mangelhaft in Szene gesetzt worden. So ist der Bildausschnitt meist zu eng um Rascal herum begrenzt, und zu absolvierende Levelpassagen nur schwer ersichtlich, weshalb oft nur ein Sprung ins Blaue weiterhilft. Zudem sorgen unlogische Rätsel für Zeitverlust und Frustration, weil auch beim besten Willen kaum ein Zusammenhang ersichtlich ist.

Rascal ist ein 3D-Jump'n Run auf hohem technischem Niveau, wobei vor allem die extrem flüssige Grafik und die nicht vorhandenen Ladezeiten durchaus begeistern. Leider sorgen Logikbrüche im Spielgeschehen, eine eher mißlungene Kameraführung und ein knallharter Schwierigkeitsgrad für Negativpunkte. Schade eigentlich , denn daraus hätte viel mehr werden können.





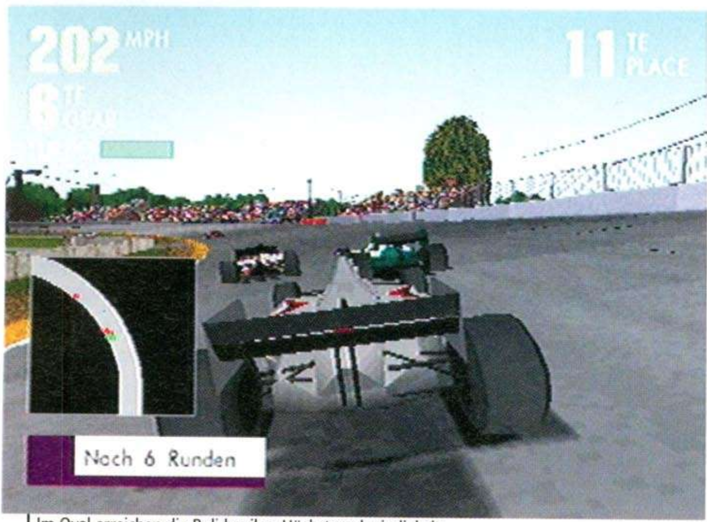




Andreas Binzenhöfer - Philipp Noack

Newman Haas Racing

F@ST



Im Oval erreichen die Boliden ihre Höchstgeschwindigkeit


Bei Remplern zoomt die Perspektive automatisch nach außen

Nach dem grandiosen Erfolg der beiden Formel 1-Spiele will Psygnosis ihre Rennspielserie mit Newman Haas Racing weiterführen. Ein nicht unproblematischer Schritt, bedenkt man, daß im von Paul Newman und Carl Haas gegründeten Rennstall neben Christian Fittipaldi noch ein gewisser Michael Andretti beschäftigt ist. Letztgenannter ist nämlich bereits bei Electronic Arts unter Vertrag und hat mit Andretti Racing ein direktes Konkurrenzprodukt auf dem Markt. Des weiteren mußte sich Psygnosis nach der Trennung von Bizarre Creations nach einem neuen Entwickler-Team umsehen. Mit Studio 33 wurde letztendlich ein junges Team mit jeder Menge Potential gefunden. Unter der Leitung des erfahrenen John White (seit 14 Jahren in der Softwarebranche tätig) machte man sich dort auch prompt an die Arbeit.

Formel 1 auf amerikanisch

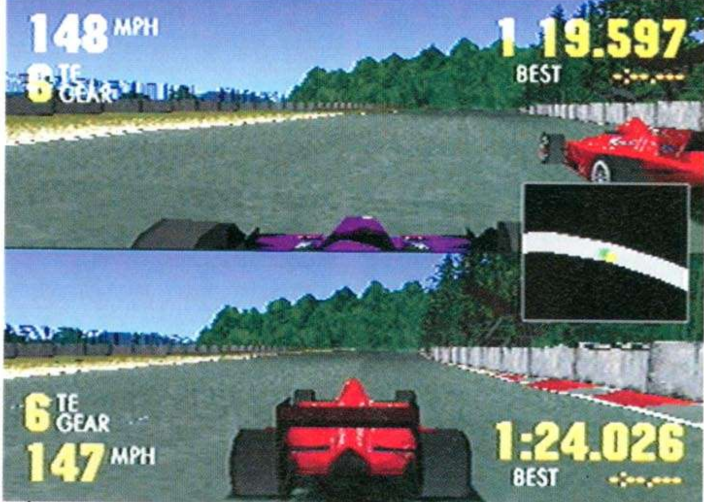
Schon nach einem kurzen Blick wird klar, daß Newman Haas Racing stark auf den europäischen Markt zugeschnitten ist. Unter den insgesamt elf Strecken sind gerade mal zwei Ovale, und wer will, kann sich im eigenständigen Menüpunkt „Geschichte" jede Menge Informationen über sämtliche Kurse, Teams sowie die sechzehn Fahrer besorgen. Vor jedem Rennen sollte man dieses entsprechend konfigurieren. Die Renneinstellungen reichen dabei von Rennlänge über die Art der Schadensauswirkung bis hin zu möglichen Pace Car-Phasen. Nicht zu vergessen sind selbstverständlich auch die Wageneinstellungen; Getriebe, Spritmenge und Flügelneigung müssen dabei den Streckenverhältnissen entsprechend abgestimmt werden, um später optimale Rundenzeiten zu ermöglichen. Wer Telemetriedaten noch für die Einschaltquoten für Peep! mit Verona Feldbusch hält, kann getrost den Reifenverbrauch aus und Lenk- bzw. Bremshilfe anschalten. Die Realitätsnähe läßt sich außerdem noch über die vier Schwierigkeitsstufen regeln. Während man sich als Amateur kaum Gedanken über Bremspunkte und Ideallinie machen muß, endet ein geringer Geschwindigkeitsüberschuß für Superstars in der nächsten Kurve garantiert als Dreher. Das eigentliche Rennwochenende ist wie üblich dreigeteilt. Zunächst dreht man im Freien Training beliebig viele Testrunden und stimmt seinen Wagen dabei optimal ab. Neben Sturz, Federung und Übersetzung muß man sich dabei bereits um die perfekte Reifenmischung für das Rennen bemühen. Im Qualifying stehen dann zwölf gezeitete Runden zur Verfügung, um die (von Anfang an feststehende) Bestzeit zu knacken und damit auf die Pole Position zu gelangen. Im Qualifying und im Rennen kann man an der Box lediglich noch nachtanken und die Flügeleinstellungen sowie den Reifendruck verändern. Das eigentliche Spiel erin-


Die Inboard-Perspektive ruckelt erstaunlicherweise am wenigsten



In der Box werden Reifen gewechselt und der Luftdruck reguliert


Derartige Drifts sind nur schwer abzufangen



Der Zwei-Spieler-Modus ruckelt nicht wesentlich schlimmer, als der Ein-Spieler-Modus

in:former

Einsteigern sei zunächst der Herausforderungs-Modus ans Herz gelegt. Bevor man eine komplette Saison in Angriff nimmt, empfiehlt es sich, im Training die optimalen Set-Ups für die einzelnen Strecken herauszufinden. Nach dem Qualifying sollte man noch schnell die Flügel etwas steiler stellen, um im Rennen mehr Grip zu haben und somit nach Remplern leichter auf der Strecke zu bleiben.





Wer die Curbs zu scharf schneidet, verliert unter Umständen zu viel Geschwindigkeit



Die Ideallinie ist nicht immer einfach zu finden

spielerprofil

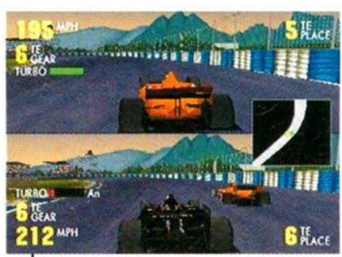
Newman Haas Racing eignet sich aufgrund der offiziellen Lizenz besonders für Liebhaber der amerikanischen Ex-Indy Car-Serie. Die Strecken sowie die Boliden sind eindeutig wiederzuerkennen. Rein steuerungstechnisch dürfen sich ebenfalls alle Fans der Formel 1-Titel von Psygnosis angesprochen fühlen.

schwierigkeit

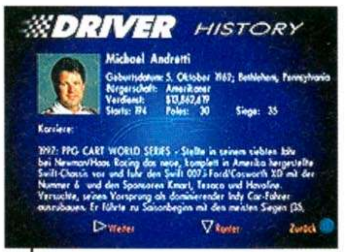
Die verschiedenen Schwierigkeitsstufen äußern sich nicht nur in unterschiedlich starken Gegnern sondern auch in realistischerem und damit schwerer zu beherrschendem Fahrverhalten. Da der Schwierigkeitsgrad zudem über die Wagen- und Renneinstellungen verändert werden kann, sollte jeder Spaß am Spiel haben können.

genrekollegen

Gran Turismo 10/10 (PSX, FG 3/98), Formel 1 '97 10/10 (PSX, FG 10/97), Andretti Racing 8/10 (Sat, FG 4/97)

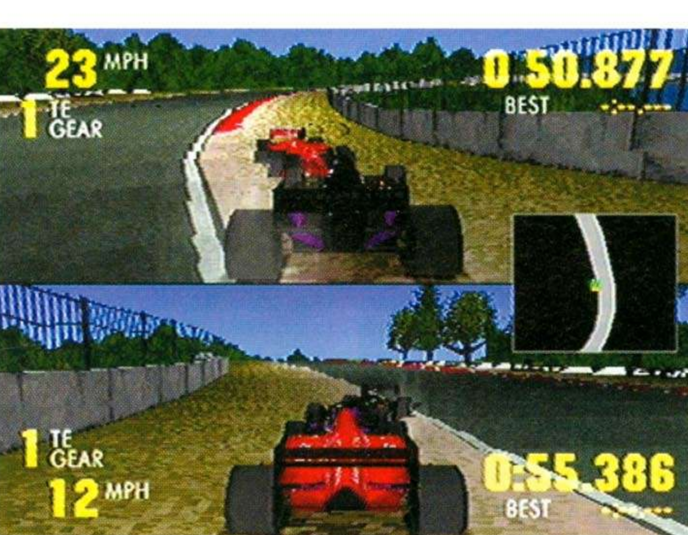


Im Zwei-Spieler-Modus kann man leider nur bedingt aus dem Wagen zoomen



Im Geschichtsunterricht erfährt man alles über die Fahrer und die Teams


Ein kurzer Blick nach hinten und man ist bestens über die Verfolger informiert



Bei einem Crash geht schon einmal der ein oder andere Flügel verloren

nert stark an Formel 1 '97, sogar die Geschwindigkeitsanzeige läßt sich in verschiedenen Helligkeitsstufen darstellen. Als sehr komfortable Neuerung erweist sich die kleine Streckenübersicht, die sich auf Wunsch mitdreht und beliebig vergrößert bzw. verkleinert werden darf. Neben dem Einzelrennen kann man selbstverständlich eine ganze Saison bestreiten und sogar via Splitscreen gegen einen zweiten Spieler antreten. Einsteigern ist zudem der Herausforderungs-Modus, eine Art Arcade-Modus, zu empfehlen.

Die Ladezeiten sind erträglich

Du entschuldige, i kenn' di

Wer sich fragt, warum Bizarre Creations im Vorspann erwähnt wird, findet die Antwort nach einem kurzen Blick ins Spiel. Studio 33 hat offensichtlich die Grafik-Engine von Formel 1 '97 übernommen. Das läßt zum einen natürlich die Fans aufatmen, zum anderen erwartet der kritische Konsument natürlich Verbesserungen. Objektiv gesehen sind die elf Strecken (plus vier Zusatzstrecken) dem Kurspotential von Formel 1 97' selbstverständlich unterlegen, dazu kommt noch, daß die Grafik auf manchen Strecken in einigen der Kamera-Perspektiven teilweise nervig ins Ruckeln gerät. Nichtsdestotrotz läßt sich Newman Haas Racing mit analogen Controllern beinahe so gut wie sein europäisches Pendant spielen. Bremsspuren, Drifts und (mehr oder weniger) realistische Unfälle können einen ebenso lange vor dem Fernseher fesseln, wie das Finden der Ideallinie. Kommentiert wird der ganze Spaß sogar von zwei deutschen Kommentatoren, wobei einer der beiden mit einem derart übertriebenen Ami-Akzent spricht, daß man unweigerlich an Arnold Schwarzenegger in Terminator 2 erinnert wird.

Newman Haas Racing entspricht im Endeffekt Formel 1 '97, übertragen auf den amerikanischen Markt, kann aber technisch nicht ganz mithalten. Während einige Details wie die Einstellungen im Qualifying und die Auswirkung der Fahrzeugabstimmung aufs Fahrverhalten verbessert wurden, scheint dennoch der letzte Feinschliff zu fehlen.



Götz Schmiedehausen - Fabian Döhla

MM Ⓑ & Ⓒ 1998

Mega Man Battle & Chase


Im unteren Bildschirm wird der Gegner eingeblendet


Auf dem Eis braucht Ihr die Kufen des Eskimos

Es ist einfach erstaunlich! Trotz des kurzzeitigen Genrewechsels vom Jump'n Run zum Rennspiel gelang es den Mega Man-Machern Capcom, dem zugrundeliegenden Spielprinzip ihrer Videospiel-Serie die Treue zu halten. Mega Man Battle & Chase präsentiert sich als ein Future-Racer, bei dem sich alles um das geeignete Tuning dreht. Wir erinnern uns: in den unzähligen Mega Man-Teilen wertet sich der Held nach dem Besiegen eines Gegners mit dessen Extra-Waffen auf. Hier schraubt Mega Man den geschlagenen Fantasie-Kontrahenten quasi in bester Bronx-Manier die Reifenkappen von der Kutsche.

Typisch Mega Man

Doch alles der Reihe nach: Bei Mega Man Battle & Chase wurde der Versuch unternommen, die japanische Kult-Jump'n Run-Reihe als Rennspiel zu adaptieren. Wie eingangs erwähnt, kann man sagen, daß

in:former

Mega Man Battle & Chase ist nicht der erste Ausflug des Jump'n Run-Helden aus seiner gewohnt zweidimensionalen Maschinenwelt. Mega Man Soccer (SNES, 1995) war ein absolut erbärmliches Fußball-Spiel mit Maschinenwesen, das in Deutschland allerdings niemals vertrieben wurde. Demnächst können wir Mega Man auch in die dritte Dimension begleiten. Mega Man Neo ist ein Action Adventure rund um den Future-Hero und soll noch in der ersten Jahreshälfte erscheinen.

das Experiment geglückt ist. Doch die Qualität des Rennspiels im Kontext mit anderen Genre-Kollegen auf der PlayStation ist eher bescheiden. Das Fehlen einer Analog-Steuerung fällt bei uns grundsätzlich stark ins



In Mega Mans Werkstatt wird an seiner Kutsche gebastelt. Hier wechselt er gerade die Reifen


Mit dem Secret Charakter könnt Ihr im Time Trail Rekorde brechen

Gewicht. Sowohl das neGcon als auch das Analog-Pad gehören weitestgehend zur Grundaustattung der PlayStation-Zocker und wollen benutzt werden. Die Digital-Steuerung kann als solide bezeichnet werden, angesichts der vielen verschiedenen Motoren, Spoiler, Reifensätze oder Karosserien inklusive Waffensystem, die Ihr den insgesamt 10 zu besiegenden Gegnern abnehmen könnt, verändern sich Kurvenlage oder Beschleunigungswerte zudem noch abhängig vom Boden permanent. Hier trifft man auf ein weiteres klassisches Element der Mega Man-Reihe, dem richtigen Einsatz der Hardware. Je nachdem, wo das Rennen stattfindet (bspw. Waffenfabrik, Eiswüste, Off-Road, Kristallhöhle, Zukunftsstadt usw.) müßt Ihr Euer Zubehör zusammenstellen. Ein Reifensatz, der auf Schnee hohe

spielerprofil

Für anspruchslose Rennspiel-Fanatiker, Mega Man-Verehrer, Street Racer-Fans und männliche Geburtstagskinder zwischen 7 und 12 Jahren, die in der Gruppe spielen, geeignet.

schwierigkeit

Im Ein-Spieler-Modus innerhalb ein bis Stunden durchspielbar. Um alle Tuning-Teile zu erspielen, bedarf es einiger Übung.

genrekollegen

Steet Racer Deluxe 8/10 (PSX, FG 12/96), Mario Kart 64 10/10 (N64, FG 6/97), Rock'n'Roll Racing: Red Asphalt 6/10 (PSX, FG 3/98)

Geschwindigkeiten zuläßt, kann auf Asphalt zum Hindernis werden. Gleiches gilt für Motoren und Spoiler. Daß die Gegner nach jedem Sieg Eurerseits stärker anstatt schwächer werden, ist zwar unlogisch, steigert aber die Dauermotivation für den Spieler. Zwar kann man das Spiel theoretisch mit nur einem Sieg auf jeder Strecke durchspielen, doch gegen Dr. Wily habt Ihr ohne glückliche Zubehörauswahl kaum Chancen.


Den Gegner in den Abgrund drängen ist ein probates Mittel


Mit Schaltern kann man die Beschleuniger (grün) in Bremsflächen (rot) wechseln lassen

Die grafische Gestaltung der Kurse geriet leider ziemlich grobkörnig und erinnerte mich gepaart mit der Steuerung der Kart-ähnlichen Vehikel spontan an Street Racer auf SNES oder Mega Drive. Wirklich überzeugen konnte eigentlich nur das Streckendesign, denn Abkürzungen, Extras, Speed Ups und viele andere Gimmicks findet man hier zuhauf.

Überholt wirkender Fun Racer, der auf den 16-Bit-Systemen höchste Wertungen kassiert hätte. Grafisch zu anspruchslos und ohne Analog-Steuerung, dafür mit abwechslungsreichen Strecken und einem witzigen Tuning System, welches der Mega Man-Reihe treu bleibt.



Grafik	5
Sound	6
Gameplay	7
Spieler:	1-2
Level:	10 Strecken
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Laguna
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	Laguna
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

PLAYSTATION



Marcus Karyoti - Götz Schmiedehausen

Super Pang Collection


Im Zwei-Spieler-Modus kämpft Ihr auf einem gemeinsamen Spielfeld um die höchste Punktzahl

spielerprofil
Wer seine Reflexe testen, seine grauen Gehirnzellen schonen, alleine oder gegen seinen Mitspieler auf Highscorejagd gehen will, findet in Super Pang Collection seine Erfüllung.

schwierigkeit
Einstellbar! Von kinderleicht bis knüppelhart kommt hier jeder, ob Anfänger oder Profi, auf seine Kosten.

genrekollegen
Das Spiel spricht jedoch am ehesten die Zielgruppe an, die auch folgende Titel spielen: Puzzle Bobble 3 9/10 (SAT, FG 6/97), Bubble Bobble R. Island 8/10 (PSX/SAT, FG 10/96), S. Puzzle Fighter II 8/10 (PSX, FG 3/97)

Capcom, bekannt durch seine Street Fighter-Saga, oder seine brandaktuellen Resident Evil-Reihe, versorgten den Software-Markt schon in früher Heimkonsolen-Zeitrechnung mit exzellenten Spielen, wie Ghost n' Goblins oder der Buster Bros.-Serie. Im Zuge der in Mode gekommenen Collectors-Editionen, Nostalgie-Games im Bundle auf einen Silberling zu bannen, kommen nun die PlayStation-User in den Genuß der Super Pang Collection.

1989: Pomping, auch bekannt als Buster Bros., erblickt das Licht der Welt und handelt von Untergang selbiger. Zwei Helden, die Buster Bros., kämpfen mit ihren „Seilpistolen" gegen einen alles zerstörenden Ballonregen. Initiator dieser Gewaltorgie ist der geisteskranke King of the World.

1990: Das Sequel heißt Super Pang. Erneut bedroht eine Bubble-Invasion die Erde, und wieder treten unsere Helden auf den Plan. Diesmal jedoch gibt es einen zusätzlichen Panic-Modus. Doch dazu später mehr.

in:former
Pang! 3 bietet einen Beginner-Modus, den Ihr hervorragend als Einstiegsphase nutzen könnt. Berührt möglichst keine Bomb-Items oder Dynamit-Stangen, da diese, wenn sie explodieren, alle auf dem Bildschirm befindlichen Ballons in kleine Kugeln zerbersten lassen. Befinden sich mehrere große Kugeln auf dem Screen, dann vernichtet sie der Reihe nach, ansonsten bildet sich schnell eine schier unübersichtliche Zahl an Kugeln.

1995: Aller guten Dinge sind drei. Das gleiche Spielprinzip und eine leicht verbesserte Grafik präsentieren vier neue Charaktere, allesamt Meisterdiebe aus Passion, die unsere liebgewonnenen Buster-Brüder ersetzen. Da die Hintergrundstory im Grunde genommen keinerlei Einfluß auf das Spielgeschehen hat - bei den beiden Vorgängern übrigens auch nicht - erspare ich Euch eine ausführlichere Zusammenfassung.


Mit der Streuschußwumme bewaffnet und von einem One-Hit-Schutzschild umgeben, kann die Post so richtig abgehen


Berührt ein Ballon Eure Spielfigur, bedeutet das Euer Ende, und Ihr beginnt die Stage von Neuem


ShelaTheThief beherrscht den diagonalen Doppelschuß standardmäßig und ist somit den anderen Carakteren einen Schuß voraus


Manche Geschosse lassen sich an stabilen Flächen befestigen und bilden eine Barriere, die jeden Bubble bei Kontakt platzen läßt

99 Luftballons!

Allen drei Titeln liegt ein simples, jedoch fesselndes Spielprinzip zugrunde. Eure Aufgabe ist es, sämtliche Ballons vom Bildschirm zu schießen. Zur Verfügung stehen Euch dabei harpunenartige Pistolen unterschiedlichster Art. Gebt Ihr einen Schuß ab, so zieht der Pfeil einen Strick hinter sich her. Trifft er einen Ballon oder berührt ein Ballon das Seil, zerteilt sich dieser in zwei kleinere. Der Schwerkraft unterliegend fallen diese auf den Boden und prallen immer wieder ab. Berührt Euch ein Ballon, stirbt Eure Spielfigur. Wer hier wahllos herumballert, ist schnell von einer riesigen Menge umherhüpfender Kugeln umgeben. Geschossen wird, Shiela the Thief ausgenommen, kopfüber senkrecht nach oben, eure Pistolen lassen sich durch vom Himmel schwebende Waffensymbole ausbauen. Am effektivsten ist hierbei die Streuschuß-Variante. Nun habt Ihr nicht alle Zeit der Welt, um eine Stage zu beenden, sondern seid an ein zeitlich begrenztes Limit gebunden. Den zusätzlichen Kick verleihen dem Spiel etliche Extras, wie Dynamit-Stangen, Stoppuhren, im wahrsten Sinne des Wortes: alle Ballons sind für kurze Zeit bewegungsunfähig, Smartbombs usw... Ihr müßt Euch allerdings zum Glück nicht alleine dem gnadenlosen Ballon-Krieg stellen, sondern könnt gemeinsam mit einem Freund den Bildschirm säubern. Wer die meisten Punkte erziehlt, hat gewonnen. Sieht man Super Pang Collection als ein Spiel an, so könnt Ihr zwischen zwei Varianten wählen. Beim Tour-Mode zerstört Ihr alle Kugeln. Der Panic-Modus stellt Euch mit einem kleinen Unterschied vor dieselbe Aufgabe: Solange sich noch eine Kugel auf dem Bildschirm befindet, schweben immer wieder neue herab. Leider zeigt sich hier auch eine unverzeihliche Schwäche bei der Grafik-Engine. Befinden sich viele Objekte auf dem Bildschirm, bewegen sie sich urplötzlich in Zeitlupe.

Super Pang Collection ist ohne Zweifel ein Klassiker und für Liebhaber des Geschicklichkeits-Genres empfehlenswert. Dem „Asteroids meets Bust A Move"-Charme erliegt man schon nach kurzer Zeit. Ein solch hoher Suchtfaktor wie bei Bust A Move mochte sich bei mir trotzdem nicht einstellen. Da jeder Teil für sich nur marginale Neuerungen aufweist, wird die Begeisterung ein wenig gebremst. Wenn schon die Originale, dann bitte wenigsten in einer Next Generation würdigen Aufmachung - Namco Museum hat es vorgemacht.



Grafik	4
Sound	3
Gameplay	8
Spieler:	1-2
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

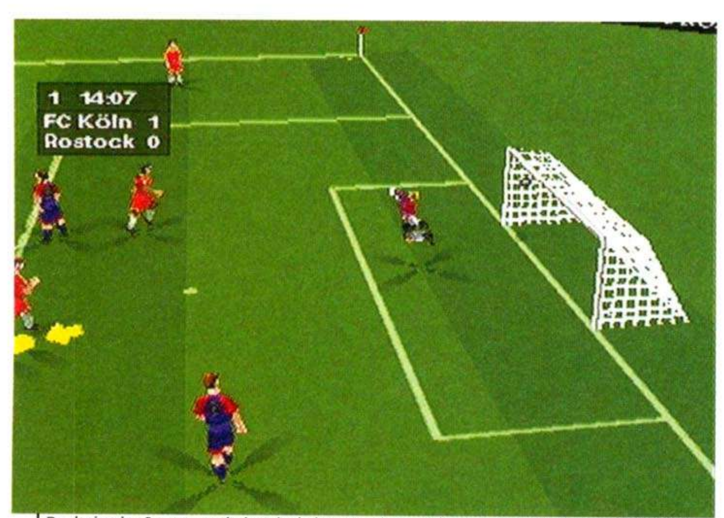




Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

FIFA:98>>Road to WC

FIFA 98 - Road to World Cup



Dank simpler Steuerung sind spektakuläre Tore keine Seltenheit. Aus gut zwanzig Metern Entfernung schlägt der Ball unter der Latte ein, der Torhüter ist chancenlos



Der Torhüter ist einzige Katastrophe. Statt den schwachen Schuß festzuhalten, legt er ihn den gegnerischen Stürmern vor die Beine

in:former

Man sollte annehmen, daß man bei EA Sports nach FIFA 64 und FIFA 98 erst einmal genug von der Materie Fußball hat - doch weit gefehlt. EA Canada arbeitet bereits am nächsten Titel, der den Namen World Cup trägt. Es ist nicht schwer zu erraten, daß es sich hierbei um eine Umsetzung der anstehenden Fußball-WM in Frankreich handelt. Alle Mannschaften sind mit an Bord, und man kann auf Wunsch die komplette Weltmeisterschaft daheim ausspielen. Wir sind gespannt, welche Verbesserungen man sich einfallen läßt, waren doch die PlayStation- und Nintendo 64-Varianten schon beide Meister ihres Faches. Als Erscheinungsdatum für FIFA: World Cup wurde der Juni anvisiert.

Nachdem uns letzten Monat sogar eine Super Nintendo-Umsetzung von FIFA 98 erreicht hat, die im übrigen ein übles Machwerk ist, traf mit der Saturn-Variante endlich der letzte Nachzügler des aktuellen EA-Krachers ein. Viele mögen sich jetzt fragen, warum das so lange gedauert hat und ob vielleicht ein paar geniale Verbesserungen besonders viel Zeit in Anspruch genommen haben. Dann wollen wir das Geheimnis mal lüften. Gerüchteweise hat sich alles so abgespielt:

Irgendwo im kanadischen Wald klingelt ein Telefon.

EA: „Spreche ich mit dem ehemaligen Programmierer von Zimbutsu Soccer auf dem C64?"

Kleiner Mann: „Ja, wie kann ich weiterhelfen?"

EA: „Also das sieht folgendermaßen aus: Wir haben zwei erfolgreiche Varianten von FIFA 98, könntest du bitte eine Saturnkonvertierung programmieren?"

Kleiner Mann: „Naja, eigentlich wollte ich gerade ein paar neue



Tore erzielt man immer wieder auf die gleiche Art und Weise: Von der Seite läuft man parallel zum Tor in den Strafraum und schießt dann flach ins lange Eck



Mit dieser Kameraeinstellung läßt sich kein Blumentopf gewinnen

Bärenfallen aufstellen, aber das läßt sich verschieben. Wenn ich die wichtigsten Eckdaten und ein paar Dollar bekomme, schick' ich es noch diese Woche raus."

EA: „Die Eckdaten sind uns leider letzte Woche beim 'rumalbern verloren gegangen, aber ich geb' dir die wichtigsten Dinge schnell am Telefon durch. Hast Du einen Stift zum mitschreiben?"

KM: „Nee."

EA: „Auch egal. Also, das Spiel sollte folgendermaßen aussehen: zwei Tore, ein Ball, ein paar Spieler, Sound und so, du kennst dich ja aus."

KM: „Nee."

EA: „Halb so wild, denk' aber doch bitte an den Hallen-Modus."

KM: „O.k. Alles klar. Wie soll die Steuerung denn ausgelegt sein?"

EA: „Hmm. Hmmm. Eine Taste zum Schießen, eine zum Passen, eine zum Waffen wechseln. Halt, falsche Anleitung. Eben so wie bei den anderen FIFAs auch."

KM: „Die hab' ich aber nie gesehen!"

EA: „Nicht so schlimm. Bis nächste Woche dann. Ciao."

KM: „See ya."

So, jetzt wißt Ihr Bescheid. FIFA 98 für den Saturn ist eine mehr als unnötige Umsetzung. Die Grafik ist viel zu klobig und die Animationen erschreckend hakelig. Zwar läßt sich das Geschehen auf dem Rasen gut kontrollieren, aber vor allem die schwachen Computergegner und der dämliche Torhüter lassen ein ursprünglich geniales Spiel zum actionlastigen Bolzspektakel verkommen. Ansonsten ist alles von der PlayStation bzw. vom Nintendo 64 übernommen. Zahlreiche Optionen, Editiermöglichkeiten und diverse taktische Marschrouten retten im Zusammenhang mit der grandiosen Soundkulisse und dem kurzweiligen Mehr-Spieler-Modus vor dem völligen Absturz.

spielerprofil

Fußballfans, die einen zweiten Spieler an der Hand haben, finden an FIFA 98 kurzzeitig Gefallen, ansonsten sollte man lieber auf die besseren Sega-Produkte zurückgreifen.

schwierigkeit

Trotz variabler Konfigurationsmöglichkeiten ist das Spiel aufgrund des debilen Torhüters als leicht einzustufen.

genrekollegen

FIFA 98 10/10 (PSX, N64 FG 1/98), FIFA 97 6/10 (PSX, SAT FG 2/97), FIFA 96 7/10 (PSX, SAT FG 3/96).

FIFA 98 ist eine Konvertierung, die man sich besser hätte sparen sollen. Zwar wurde versucht, ein halbwegs eigenständiges Produkt zu entwickeln, allerdings ging der Versuch, die Grafik der Vorbilder auf den Saturn zu konvertieren, völlig daneben. Schade, daß Electronic Arts sich mit einem solchen Produkt von den Saturn-Usern verabschiedet.





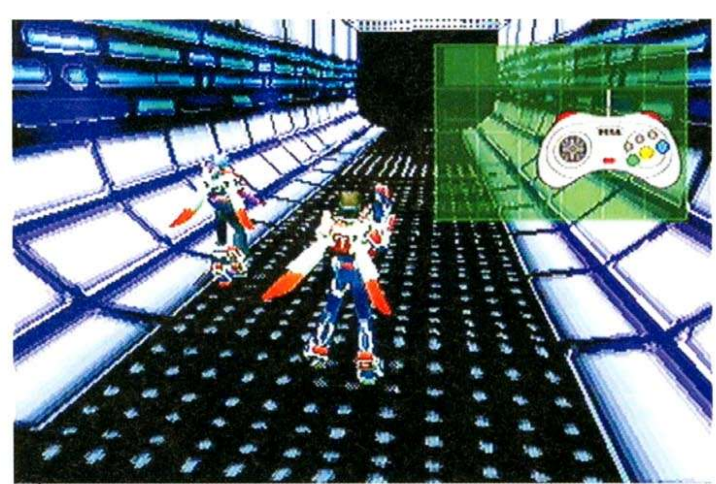


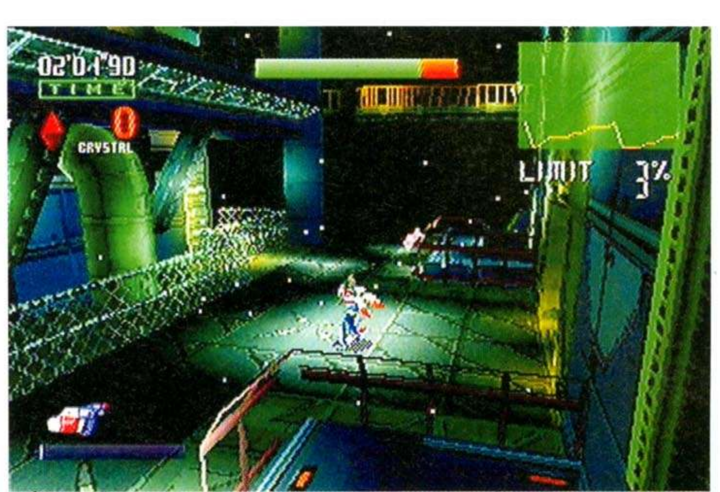
Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

#43-940-81005808

Burning Rangers

BURN TO RUN


Bevor man sich ins heiße Geschehen stürzen darf, muß man sich erst für eine von anfangs zwei Spielfiguren entscheiden und ein ausführliches Training absolvieren


Um die Übersicht zu behalten, wählt die CPU in vielen Fällen eine weit entfernte Kameraeinstellung. Am oberen Bildrand erkennt man sowohl den Zustand des Rangers als auch die Ausbreitung des Feuers im jeweiligen Gebäude

Nachdem Rosco McQueen auf der PlayStation alle Brandherde erfolgreich gelöscht hat, schickt Sega mit Burning Rangers nun ihre Interpretation des Flammentods in die heimischen Wohnzimmer. Feuerwehrleute mit Helmen und Wasserschläuchen sind Vergangenheit: In der fernen Zukunft hat sich nicht nur die Technologie der Menschheit weiterentwickelt, sondern auch das Feuer, das sich in hochkomplexen Reaktoren ausbreitet oder moderne Raumstationen in Schutt und Asche legt. Nur die Burning Rangers, absolute Fachkräfte mit futuristischen Spezialanzügen, können den Flammen Einhalt gebieten. Soweit die Vorgeschichte. Hat man sich noch ein wunderschönes, unweigerlich an die Mega-CD-Zeit erinnerndes Intro zu Gemüte geführt, folgt ein Trainingsmodus, der den angehenden Lebensretter mit der Steuerung der Spielfigur vertraut macht. Hauptaufgabe in den großen Gebäuden ist primär das Löschen diverser Brände, wozu man sich schlicht und einfach der mitgeführten Kanone bedient. Diese Löschvorrichtung ist nicht die einzige Zusatzausstattung, fast noch wichtiger sind die Jetpacks, die ein kurzzeitiges Verlassen des Bodens ermöglichen. Nebenbei sollte man auch den ein oder anderen Menschen retten, wobei dies allerdings nur möglich ist, wenn man vorher ausreichend Diamanten gesammelt hat, da zum Beamen der gefährdeten Personen eben diese benötigt werden.

in:former

Spätestens in der dritten Mission merken Nights-Fans, daß dieses Spiel von den Machern des ersten Analogspiels für Segas Konsole stammt. Wer sich nämlich genauer umschaut, entdeckt unter den vom Feuer in die Enge getriebenen Personen unter anderem Elliot, eine der Figuren aus dem populären 3D-Jump'n Run.


Punktabzug! Eine derart schlechte Kollissionsabfrage hat man lange nicht gesehen. Während des Spiels bleibt man permanent an Gebäudeteilen hängen oder kollidiert mit „unsichtbaren" Plattformen


Endgegner voraus: Einer Pflanze ist die Hitze offenbar nicht besonders gut bekommen. Geübte Spieler haben mit den Levelwächtern jedoch keine ernsthaften Probleme

Burn in hell

In der Hölle muß Sega für dieses Produkt keinesfalls schmoren, jedoch ist es schon ziemlich frech, zum jetzigen Zeitpunkt ein weiteres 3D-Actionspiel auf den Markt zu bringen, das sich von seiner Konkurrenz in keiner Weise abheben kann. Die Präsentation ist zwar eine der besseren Komponenten, jedoch kann die Grafik ihren Hang zur Pixeldarstellung nur schwer verbergen. Die Steuerung läuft auch erst bei Analog-Unterstützung zu Höchstform auf, mit dem Standardpad ärgert man sich in dem auf vier Missionen verteilten Spiel ein ums andere Mal über mißglückte Sprünge oder umständliches Turns. Geteilte Meinung herrscht auch bezüglich der permanten Hektik, die von Burning Rangers erzeugt wird. Zwar ist es prinzipiell richtig, daß man als Feuerwehrmann nicht unnötig herumtrödeln soll, aber die oftmals hektische Jagd nach Brandherden gerät in den wirren Levelkonstruktionen oftmals zum Glücksspiel. Die Räume ähneln sich zu stark, so daß auch die direkt ansprechende Steuerung nicht vor vermehrten Frustanfällen schützt. Wenn zum fünften Mal alles in die Luft geht und man aufgrund zahlreicher Clippings nur noch verworrene Bilder vorgeführt bekommt, könnte man schier durchdrehen. Die ungenaue Kollissionsabfrage setzt dem Ganzen die sprichwörtliche Krone auf: Spaziergänge in der Luft oder Sprünge ins Nichts sind keine Seltenheit und schmälern den Spielspaß erheblich. Daß Burning Rangers letztendlich doch eine überdurchschnittliche Wertung bekommt, liegt zum einen an der guten Präsentation und zum anderen an der Tatsache, daß bei den Löschübungen zumindest niemals Langeweile aufkommt. Außerdem, groß ist die Saturn-Konkurrenz auf diesem Sektor auch nicht gerade!

spielerprofil

Wer sich schon immer mal in den Kampf gegen zahlreiche Brände begeben wollte und zudem keine Probleme mit nervenaufreibenden Hektikpassagen hat, sollte zugreifen

schwierigkeit

Trotz Speicherfunktion und fünf Continues ist Burning Rangers für absolute Rookies nicht geeignet, besser vorher probespielen!

genrekollegen

Rosco Mc Queen 7/10 (PSX, FG 11/97)

Die fehlende Konkurrenz ermöglicht Burning Rangers ein halbwegs erfolgreiches Abschneiden. Das Actionspektakel rund um die Zukunftsfeuerwehr lebt einerseits von seiner gelugenen Aufmachung, kann aber auf der anderen Seite seine Schwächen in den Bereichen Technik und Spieldesign nicht verbergen.







Densha de Go!
PlayStation/ Taito

Die erste Nahverkehrs-Simulation für S- und U-Bahnen kam kürzlich auf den japanischen Markt. Als Lokführer besteht Eure Aufgabe im korrekten Einhalten des Zugfahrplanes und im präzisen Stoppen bzw. Befördern eines Zuges im Tokioer Nahverkehrsnetz. Ja, das klingt wirklich aufregend, und das ist es auch, allerdings nimmt der Spielspaß bei einsamen Solo-Spielern recht schnell ab, während man das Teil als Party-Game uneingeschränkt empfehlen kann. Hier wäre auch das spezielle Controllpult zu erwähnen (siehe Backstage), das die wichtigsten Elemente eines Führerhauses beinhaltet, inklusive Dosenhalter. Die Grafik ist gehobener Durchschnitt, man sieht Züge vorbeiziehen, die Passagiere steigen aus den Zügen aus usw. Daß dieses doch sehr spezielle Spiel niemals in Deutschland erscheinen wird, dürfte sich von selbst verstehen, obwohl es in Japan die Software-Charts zeitweise dominierte. Die Sprachbarriere stellt nur ein kleines Problem dar.

Prädikat: Spielbar









Terradiver
PlayStation/ Data East

Fans von Shoot'em Ups mit nur zwei Dimensionen und vertikalem Scrolling hatten Hochkonjunktur zu Zeiten, als die Bit-Zahl der Automaten noch einstellig war. Dieses Spiel wird wohl keine Renaissance des Genres einleiten. Die Grafiken sind ziemlich hausbacken, die Animationen ruckelig, und der Spielfluß wird von Slow Downs arg gebremst. Dank moderatem Schwierigkeitsgrad werden auch Shoot'em Up-Anfänger ohne Probleme bis zum Endgegner vorstoßen, den erfahrene Zocker nach einer Spielzeit von unter sechzig Minuten erledigen müßten. Über dieses Manko kann man trotz Fan-Brille nicht so ohne weiteres hinwegsehen, weshalb wir vom Erwerb des Produkts eher abraten.

Prädikat: Spielbar











Cyberbots
PlayStation/ Capcom

Das sieht Capcom ähnlich! Sei es nun Street Fighter, Marvel Super Heros, Darkstalker oder eben wie hier, Mech-Roboter, man verfrachtet alles, was sich auf zwei Beinen halten kann, in die gewohnte 2D-Beat'em Up-Umgebung und läutet die Ringglocke. Wie von den Genre-Vertretern gewohnt, erinnern die Special Moves fatal an Street Fighter, die Hintergründe sind bunt wie eh und je, und die gute Spielbarkeit ist natürlich auch enthalten. Ca. zehn Kämpfer stehen zur Auswahl, wobei es die üblichen Kämpferabstufungen in puncto Fähigkeiten gibt, die man von anderen Beat'em Ups kennt. 2D-Prügelfans werden es sich auf jeden Fall kaufen, Innovationen sollte man allerdings nicht erwarten. Wer die obengenannten Genrevertreter mochte, kann jetzt beim Importhändler seines Vertrauens anrufen.

Prädikat: Spielbar







Critical Blow
PlayStation/ Culture Brain

Die übliche 3D-Beat'em Up-Standardware wird mit Critical Blow aufgefahren. Drahtige Jungs, zauberhafte Amazonen und klotzige Schläger treten auf den quadratischen Kampfplatz, -allerdings ist Critical Blow ähnlich wie Tekken eine zweidimensionale Mogelpackung. Man kann nämlich nicht in den Hinter- bzw. Vordergrund ausweichen, was der guten Spielbarkeit aber keinen Abbruch tut. Die Grafik ist auf jeden Fall als überdurchschnittlich zu bezeichnen. Das Special Moves-Repertoire ist zwar ziemlich übertrieben, jedoch ohne die für manchen Prügelfan nervigen Magie-Einlagen. Insgesamt stellt Critical Blow mit seiner kleinen Kämpferriege und dem Mangel an herausragenden Features kein Muß dar. Man sollte zumindest erst einmal probespielen.

Prädikat: Spielbar















0221-240 88 00



Bomberman (Action)	99,90
Blast Corps (Action)	109,90
Diddy Kong Racing	89,90
Extreme G (Racing)	129,90
F1 Pole Position (Racing)	119,90
Fifa 98 (Fußball)	139,90
Fighters Destiny (3D-Fighting)	139,90
International Super Star Soccer	129,90
Lamborghini (Racing)	129,90
Lylat Wars incl. Rumble (Fight-Action)	129,90
Nagano Winter Olympics	149,90
NBA Hang Time (Basketball)	119,90
Pilotwings (Flight-Sim)	99,90
Snowboard-Kids (Sports)	99,90
Star Wars (Action)	119,90
Turok (Ego-Shooter)	99,90
Wave Race (Race)	89,90
Wayne Gretzky Hockey (Eishockey)	119,90
Controller (6 Farben)	59,90
Shaker Pack (6 Farben)	29,90
Shaker Pack incl. Memory (6 Farben)	49,90
Memory Cards Tri-Pack (6 Farben)	59,90



PlayStation

PlayStation	299,00
PlayStation+2.Contr.+Mem.Card	333,00
EXONY Viideo-CD MPEG-Adapter	249,90
Action Replay (Mogel Modul)	89,90
Analog/Digital-Controller (Sony)	59,90
Analog/Digital-Controller Dual-Shock (Sony)	99,90
Analog Flight Stick	119,90
Controller (Edge - rot, grün, blau, gelb)	39,90
Controller (Sony - grau, schwarz, weiß)	44,90
Controller NeGcon	89,90
Memory Card (Sony)	39,90
Memory Card TRI-PACK (3 Stck.)	79,80
Mouse. (Sony)	49,90
Antennenadapter	39,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations)	29,90
RGB-Kabel (für beste Bildqualität)	29,90
RGB Umschaltbox (4-Fach)	99,90
Controller-Verlängerungskabel	19,90

WERKSTATT

Umbausatz	39,90
Umbau - dauert ca. 20 min.	89,90
Airbrush	auf Anfrage

Mit dem PlayStation-Umbau kannst Du auch die japanisch und amerikanischen Import-Spiele (gekennzeichnet mit jp oder us) auf Deiner Play-Station abspielen. Ein Umbau der PlayStation erfordert immer ein RGB-Kabel, da ansonsten die Importspiele (auch NTSC-Spiele genannt) nur in schwarz-weiß ablaufen.

PlayStation

Abe's Odyssee (Action Jump' n run)	99,90
Ace Combat II (Flugsimulation/Action)	99,90
Alundra us (Rollenspiel)	129,90
Ayrton Senna Kart Duel2 (Race)	89,90
Baphomets Fluch II (Adventure)	99,90
Batman & Robin (Action)	109,90
Beyond the Beyond us (Adventure)	129,90
Bleifuß 2 (Race)	89,90
Bloody Roar (3D-Fighting)	99,90
Breath of Fire 3 us (Rollenspiel)	129,90
Bugriders (3D-Shooter)	99,90
Bushido Blade (3D-Fighting)	99,90
Bust a Move 3 (Tüftelspiel)	89,90
Castlevania (Action Jump' n Run)	99,90
Clock Tower us (Adventure)	129,90
Colony Wars (3D-Space-Combat)	99,90
Constructor (Simulation)	99,90
Cool Boarders 2 (Snowboard-Sim.)	99,90
C&C II Red Alert (War-Simulation)	99,90
Crash Bandicoot Platinum (3D-JnRun)	49,90
Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run)	99,90
Croc (3D-Jump' n run)	99,90
Destruction Derby II Platinum (Race)	49,90
Discworld II (Adventure)	89,90
Dodgem Arena (Action)	99,90
Dreams (Jump'n Run)	99,90
Dynasty Warriors(3D-Fighting)	119,90
Fifa '98 (Fußball)	109,90
Fighting Force (Fighting)	109,90
Final Fantasy 7 (Rollenspiel - 3CD's)	109,90
Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel)	129,90
Fluid (Depth-Musikeditor)	89,90
G-Police (3D-Shooter - 2CD's)	109,90
Ghost in the Shell us (3D-Shooter)	119,90
Jet Rider (Race)	89,90
Kurushi (I.Q.)	89,90
Lost Vikings II us (Jump' n run)	69,90
Lost World:Jurassic Park II (Jump 'n run)	109,90
Magic the Gathering (Strategie)	99,90
Marvel Super Heroes (Fighting)	99,90
Mass Destruction (War-Simulation)	89,90
MDK (Action)	109,90
Mega Man Battle and Chase (Action)	99,90
Mega Man X3 (Jump' n run)	99,90
Micromachines V3 (Race)	99,90
Monopoly (Brettspiel)	99,90
Nagano Winter Olympics	119,90
Namco Museum I - V (Klassiker)	je .89,90
Nascar Racing '98 (Race)	109,90
NBA Live '98 (Basketball)	99,90
Need for Speed 2 (Race)	89,90
NHL '98 (Eishockey)	99,90
NHL Face Off '98 (Eishockey)	89,90
NHL Powerplay Hockey (Eishockey)	99,90
Nightmare Creatures (Horror)	99,90
Nuclear Strike (Helicopter-Action)	99,90
Pandemonium 2 (Jump' n run)	109,90

PlayStation

Point Blank (Party-Shooter f. Guncon)	99,90
Power Soccer II (Fußball)	99,90
Psychic Force (Fighting)	99,90
Rapid Racer (Race)	89,90
Ray Storm (Shooter)	89,90
Risiko (Brettspiel)	99,90
Ridge Racer Revolution Platinum (Race)	49,90
Riven (Grafik Adventure- auf 5 CD's)	109,90
Rockman Dash (Action)	129,90
Rock'n Roll Racing 2 (Race)	99,90
Saga Frontier us (Rollenspiel)	139,90
Shadow Master (Shoot'm Up)	99,90
Sign of the Sun (Adventure)	99,90
Skull Monkeys (Jump'n Run)	99,90
Spice World	49,90
Streetfighter Collection (3D-Fighting)	99,90
Streetfighter EX plus Alpha (3D-Fighting)	99,90
Suikoden (Rollenspiel)	109,90
Super Pang Collection (Puzzle)	99,90
Super Puzzle Fighter (Tüftel)	89,90
Tekken II dt/jp (3D-Fighting)	109,90
Tetris Plus (Tüftel)	89,90
The Note (Adventure)	99,90
Theme Hospital (Simulation)	99,90
Time Crisis+Guncon (Ego-Shooter)	159,90
TOCA (Race)	99,90
Tokyo Highway Battle (Race)	89,90
Tomb Raider (Adventure)	99,90
Tomb Raider II (Adventure)	109,90
Total Driving (Race)	99,90
Treasures of the Deep us (Adv.)	119,90
Twisted Metal II (Race)	89,90
Ubik (Action)	99,90
VS Versus (3D-Fighting)	109,90
VR Baseball	99,90
V-Rally (Race)	99,90
Warcraft II (Fantasy-Strategie)	109,90
Wild Arms us (Rollenspiel)	129,90
Wipe Out 2097 Platinum (Race)	99,90
X-Men Children o.t. Atom (Beat'em Up)	99,90
Z (Action-Simulation)	89,90

プレイステーション™

Arc The Lad jp (Rollenspiel)	59,90
Arc The Lad II jp (Rollenspiel)	139,90
Arc The Lad M&C jp (Rollenspiel)	99,90
Arkanoid Returns (Geschicklichkeit)	109,90
Biohazard 2 jp (Horror Adventure)	139,90
Blue Breaker jp (Rollenspiel)	119,90
Bomberman World (Action)	129,90
Bust A Move (Dance Action)	129,90
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG)	139,90
Critical Blow (3D-Fighting)	129,90
Cyberbots jp (Beat'em Up)	129,90
Dare Devil Derby(Micromachines-Clone)	129,90
Densha De Go! (U-Bahn-Simulation)	129,90
Domino jp (Action)	129,90
Dragon Ball Z jp (Fighting)	49,90
Dragon Ball Z Final jp Bout (3D-Fighting)	129,90
Dragoon (Action-RPG)	129,90
Einhänder jp (Shooter)	129,90
Elemental Gearbolt (Shooter f. Guncon)	129,90
Frontmission Alternative jp (Strategie)	139,90
Frontmission 2 jp (Strategie)	139,90
Gradius Gaiden jp (Shooter)	129,90
Gran Turismo jp (Race)	139,90
King of Fighters '96 jp (Fighting)	119,90
Kuronoa (Jump´n run)	129,90
Mega Man X4 jp (Jump' n run)	129,90
Metal Fist jp (Action)	129,90
Metal Slug jp (Jump' n Shoot)	129,90
Namco Encore jp (Klassiker)	119,90
Ole! Tomba jp (Adventure)	119,90
Parasite Eve jp (Action - 24.Mrz)	139,90
Paro Wars jp (Strategie)	129,90
Police Nauts jp (Manga Adventure)	89,90
Prisoner of Ice jp (Adventure)	129,90
Project Gaiaray jp (3D-Shooter)	129,90
Raiden DX jp (Shooter)	129,90
Ruro ni Kenshin (Action-RPG (Sony))	129,90
R-Types (Shooter-Collection)	129,90
Salamander Deluxe jp (Shooter)	129,90
Samurai Spirits Special jp (Fighting)	129,90
Side by Side (Race)	129,90
Soukaigi jp (Action)	139,90
Tales of Destiny jp (Rollenspiel)	139,90
Tekken III jp (3D-Fighting)	139,90
Terradiver (Shooter)	129,90
Timeshock jp (Pinball)	119,90
Wing of Alnam jp (Rollenspiel)	139,90
Xenogears (jp (Rollenspiel)	139,90
Zap! Snowboarding Trix jp (Sports)	129,90

Außerdem führen wir:
SATURN JP VIDEO CD's
G-SHOCK's ARTBOOKS
HINTBOOKS POSTER
MERCHANDISE ANIMES



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Mo-Fr.:11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 00 81 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten Rückumschlag!

Ab sofort liefern wir versandkostenfrei. Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

Fachhandelsanfragen erwünscht



Side by Side Special
PlayStation/ Taito

Das hört man doch gerne! Zwei Automatenspiele auf einer CD, in diesem Falle die komplette Side by Side-Serie. Das Rennspiel bietet Euch zehn Strecken, die natürlich im Arcade-Stil gehalten sind. Weniger Realismus, mehr Drift und ausgefallenes Kursdesign prägen dieses Produkt. Je nach Jahreszeit und den damit verbundenen Wetterbedingungen fährt man durch frühlingshaft anmutende Kirschblütenhaine, über sommerliche Landstraßen, schlammige Herbstlandschaften und erlebt verschneite Winteridylle. Die Grafik ist ziemlich grobpixelig, der Aufbau im Hintergrund relativ amateurhaft, man hat den Wagen allerdings nach bester Arcade-Manier zu hundert Prozent im Griff. Der Fuhrpark besteht aus japanischen Serienwagen der Marken Mazda, Subaru, Nissan usw.. Wer Gran Turismo hat, braucht diesen Genre-Vertreter eigentlich nicht ins Auge zu fassen.

Prädikat: Spielbar







Bomberman World
PlayStation/ Hudson

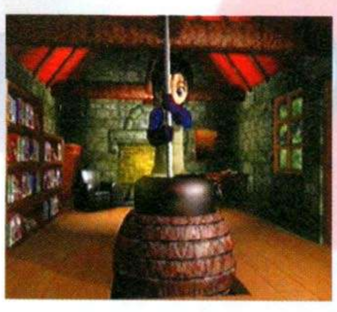
Was der eine liebt, kann der andere inzwischen beim besten Willen nicht mehr sehen: Bomberman is back. Jedoch ohne peinliche 3D-Spielereien, wie man sie unlängst auf dem N64 erleben konnte. Vielmehr machen die kleinen Bombenleger den Schritt nach vorne, den man von ihnen auch erwartet hätte: Gewohnt isometrische Spielgrafiken, allerdings komplett und äußerst aufwendig gerendert, schmeicheln dem Betrachter mehr als unscharfes 3D-Gemurkse. Was Spielbarkeit, Extras oder Ein-Spieler-Modi angeht, gilt das alte kantonesische Sprichwort: „Hast Du eins gesehen, hast Du alle gesehen!". Für die Unwissenden sei gesagt, daß Bomberman eines der besten Party-Games aller Zeiten ist, jedoch Einzelspieler schnell anödet. Man wirft in einem Labyrinth mit Bomben um sich und versucht, seine Gegenspieler vom Feld zu sprengen.

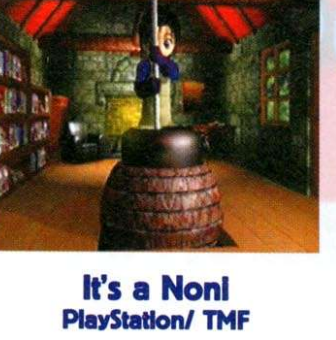
Prädikat: Spielbar











It's a Noni
PlayStation/ TMF

Neues Futter für Tetris-Fans. Immer gemäß dem Motto „Was man nicht alles mit bunten Steinen auf einem Spielfeld anstellen kann" wird hier das zugrundeliegende Prinzip des Knoblers abgewandelt. Anders als bei Bust-A-Move oder den bekannten Genrevertretern, kann man mit den Kugeln arbeiten, die sich schon auf dem Spielfeld befinden. Mittels einem Greifer packt man sich die Kugeln, die sich von unten auf den Bildschirm schieben und dehnt diese quer über den Screen. Kann man sie mit einer gleichfarbigen Kugelreihe verbinden, schnalzt die Kugel wie ein Flumi nach oben und räumt die Kugeln ab. Zur Auswahl stehen Story-, Time Attack-, Two-Player und Score-Modus. Ein Mordsspaß für alle Fans, der zudem nicht versucht, die Originale einfach zu kopieren, sondern in neuen Bahnen denkt.

Prädikat: Spielbar









The Game Paradise!
Saturn/ Jaleco

Ein Ballerspiel, das in einer Spielhalle stattfindet, stellt eigentlich keine Besonderheit dar. Wenn man diesen Satz allerdings sehr wörtlich nimmt, dann ballert man sich eben quer durch eine japanische Arcade-Halle, wobei die Gegner bspw. aus Automaten aufsteigen, auf deren Screens auch wirklich Spiele ablaufen. Das gesamte Ambiente erinnert stark an Parodius, die Anspielungen sind jedoch für Nicht-Kenner der japanischen Coin Op-Szene kaum nachvollziehbar. Abgesehen von dem witzigen Hintergrund findet man einen durchschnittlichen 2D-Shooter, der auch keine übermäßige Komplexität aufweist.

Prädikat: Spielbar







ACME the game company

Alle Testmsuster von ACME
Zülpicher Str. 17
50 674 Köln
Tel.: 0221/ 240 88 00

FAQ

-> fabian antwortet qualifiziert

Welche Unterschiede bestehen zwischen der US- und der Japanversion von Resident Evil 2, und wie wird die deutsche Version aussehen?

Die Unterschiede zwischen den Importversionen werden im Resident Evil 2-Bericht in dieser Ausgabe näher beleuchtet. Zur deutschen Version läßt sich noch nicht viel sagen, allerdings ist es durchaus vorstellbar, daß ähnlich wie bei der Japan-Variante die Sterbeszenen entfernt werden. Was sich ansonsten noch alles ändert, wird wohl erst der Test der PAL-Version endgültig klären. Seit unserer Falschmeldung bezüglich des Romero-Spots halten wir uns mit Spekulationen zukünftig zurück, nicht zuletzt da armen Videospielhändlern aufgrund dieses Fehlers schon mit Lynchjustiz gedroht wurde (Kein Scherz!!!).

Funktionieren die Game-Shark-Codes auch mit einem deutschen Gamebuster-Modul?

No way! Um die amerikanischen Codes zu nutzen, die man unter anderem auf diversen Homepages amerikanischer Online-Magazine findet, benötigt man unbedingt den Game-Shark. Gleiches gilt für die Codes aus amerikanischen Komplettlösungs-Büchern, die ebenfalls nur mit US-Peripherie funktionieren.

Was bedeutet die Testmusterangabe bei Euren Reviews bzw. Previews?

Bitte nicht lachen, aber manche Leser fassen diese Aussage noch immer falsch auf. Der genannten Händler hat uns zur redaktionellen Verwendung ein Exemplar des Spiels zur Verfügung gestellt, das wir nach Gebrauch wieder an ihn zurückschicken. Als dank für seine Bemühungen drucken wir seine Telefonnummer ab, damit sich interessierte Leser dort Ihr Exemplar des Spiels käuflich erwerben können. Allerdings kann man sich KEIN TESTMUSTER bestellen, so etwas bleibt nur den Redaktionen vorbehalten. Im Falle von Resident Evil 2 haben beim genannten Versand doch tatsächlich täglich um die fünfzig Leser angerufen und wollten ebenfalls ein Testmuster, was selbstverständlich nicht möglich war.

Warum werden immer wieder Spiele getestet, die dann letztendlich nicht in Deutschland erscheinen?

Die Antwort ist simpel: Wir sind in der Redaktion alle der Meinung, daß prinzipiell jedes Spiel getestet werden sollte, daß man in Deutschland beziehen kann. In jeder größeren Stadt findet sich zumindest ein Importhändler, der auch Produkte aus Fernost und den Vereinigten Staaten anbietet. Da sich viele unserer Leser regelmäßig mit Importneuheiten eindecken, sich unter diesen Titeln jedoch oftmals gewaltige Nieten befinden (Dual Heroes, Robotron 64 etc.), gehört es wohl einfach zum Service, daß auch dieses Angebot ausführlich vorgestellt wird. Im Falle von Klonoa - Door to Phantomile (FG 3/98) oder Bust A Move - Dance & Rythm Action (FG 4/98) lohnt sich dies auch mit schöner Regelmäßigkeit, da man kommende Highlights, die eventuell bei uns niemals auf den Markt kommen, sofort spielen kann. Außerdem gibt es keine Probleme mit schlampigen Konvertierungen, die unter Anpassungsproblemen leiden. Import-Spitzenreiter dürfte momentan ganz klar Resident Evil 2 sein, da eine große Anzahl an Zockern zum einen über eine umgebaute PlayStation verfügt und zum anderen bereits jetzt durch das zombieverseuchte Racoon-City schleichen will.

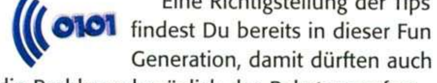
FEEDBACK

SIE SCHREIBEN - WIR LESEN

FUN GENERATION-FEEDBACK-MAX-PLANCKSTR. 13-97204 HÖCHBERG--ELEKTROPOST:CYPRESS@MAINFRANKEN.DE

Hallo Fun Generation-Team! Ich bin ein totaler Resident Evil-Fan und habe mir deswegen so schnell wie möglich den zweiten Teil besorgt, und als ich dann Eure neue Ausgabe sah, sprang ich natürlich im Dreieck. Den RE2-Artikel habe ich verschlungen, doch nach und nach fing ich mich an zu wundern. Geschrieben stand: „... selbst mit Komplettlösung ca. vier Stunden pro CD!". So ein Quatsch! Beim ersten Durchspielen brauchte ich für Leon fünf Stunden und für Claire drei Stunden. Danach benötigte ich für Leon nur zwei Stunden und 23 Minuten. Hier liegt auch das Problem, da Ihr geschrieben habt, daß man dann den Raketenwerfer bekommen würde. Ich hatte zwar Ranking B und 2 1/2 Stunden, aber leider keinen Raketenwerfer. Ich würde mich freuen, wenn Ihr das richtigstellen könntet. Ansonsten finde ich das Game 1A. Gute Grafik, guter Sound und viele Schockeffekte. Ich kann das Spiel jedem empfehlen, glaube allerdings, daß ich das gar nicht mehr brauche, da bereits so intensiv darüber berichtet wurde. Macht weiter so und bis zum nächsten Resident Evil-Teil

Dennis Wollgarten, Willich



Eine Richtigstellung der Tips findest Du bereits in dieser Fun Generation, damit dürften auch die Probleme bezüglich des Raketenwerfers gelöst sein. Die Angaben zur benötigten Zeit wurden zu einem Zeitpunkt gemacht, als wir das Spiel selbst gerade zum ersten Mal komplett durchgespielt hatten und um die sechs Stunden benötigten (also Claire A und Leon B). Allerdings sollte man sich zwei Dinge vor Augen führen: Mit vier Stunden ist die Zeit gemeint, die man effektiv vor der Konsole verbringt, wenn man das Spiel A+B durchspielen möchte. Schließlich wird bei der reinen Spielzeit weder der Pausenmodus noch die zahlreichen Neustarts nach dem Ableben mit einbezogen. Eigentlich haben wir stark untertrieben. Möchte man nämlich Resident Evil komplett durchspielen, also beide AB-Szenarios und die beiden Bonus-Spiele, wird man wohl ca. zehn Stunden benötigen, vorausgesetzt, die Spielstände für The Fourth Survivor und To-Fu Survivor sind schon vorhanden.



Liebe FG-Redaktion, schon lange brennen mir folgende wichtige Fragen unter den Nägeln:

1) Ich interessiere mich sehr für das N64-Spiel „indiziert". Leider kann mein Händler damit gar nichts anfangen. Als ich ihn auf den Titel ansprach, meinte er, ich müsse wohl die Spiele „indiziert" oder „indiziert" meinen, denn für das N64 gäbe es „indiziert" nicht. Ihm wäre wohl der Titel „indiziert" bekannt, der aber nichts mit „indiziert" zu tun hätte. Nun meine Frage an Euch als fachkundige Zeitschrift: Gibt es „indiziert" wirklich nicht für das N64?
2) Ich habe kürzlich mein N64 per RGB-Kabel an meinen Fernseher angeschlossen. Seit dem wird das Bild nur noch in den Farben Rot, Grün und Blau angezeigt. Was muß ich tun, damit das Bild wieder normal wird? 3) Eure neue Auszeichnung für besonders gute Spiele gefällt mir gar nicht! Statt „It's a Maniac!" solltet Ihr wieder die lustige Cyber-Biene verwenden.

4) Wann kommt Tekken 3?

Das war's auch schon. Mit vielen Grüßen verbleibt Euer treuer Leser ***Olaf Gaide 35037 Marburg***



Lieber Olaf, Dein Brief hat uns sehr berührt. So vielen Problemen auf einmal begegnet man momentan eigentlich nur bei unserer Hotline. Zu Deinen Fragen:

1) „Indiziert" ist sehr wohl auf dem N64 erhältlich. Nach mehrmaligen Nachfragen wurde uns mitgeteilt, daß mit „Indiziert 2" bereits an einem Nachfolger gearbeitet wird, der allerdings nicht vor Ende des Jahres erscheinen soll. Neben einem Rockzipfel-Modus verfügt „Indiziert 2" über die selbe Grafik-Engine wie seiner Zeit „Indiziert". Angeblich sind sogar zwei Kämpfer aus „Beschlagnahmt" integriert. Ein Wasserkocher wird dem Spiel diesmal aber definitiv nicht beigelegt.
2) Die Frage sollte wohl eher lauten: Was muß ich tun, damit ich wieder normal werde?
3) Seltsam, dabei haben wir uns richtig viel Mühe gegeben. Überhaupt scheint bei Deinem Brief einiges schief zu laufen. Könnte es sein, daß Du in all der Hektik den Brief mit der falschen Adresse versehen hast?
4) Letzten Angaben zufolge am 20. April in den USA, die japanische Version soll jedoch schon Ende März erhältlich sein.

Hallo Fun Generation! Spätestens seit dem Shoshinkai-Messebericht aus der Ausgabe 1/98 kann ich den Release des 64DD nicht mehr erwarten. Allein die Anzahl der angekündigten Spiele klingt ziemlich verlockend. Trotz Eurer Berichterstattung habe ich einige Fragen:

1) Wann genau erscheint die Kiste bei uns, und wie steht es um den Preis?
2) Sind die Geräte untereinander kompatibel? Funktionieren japanische 64DD-Spiele also auf einem US-Laufwerk?
3) Ist das Gerät als reine Speichererweiterung anzusehen, oder werden neue Hardwarefeatures integriert sein?

Gruß! ***Sebastian Gebhardt, Hannover***



Obwohl das 64DD nicht in naher Zukunft erscheint, häufen sich zwischenzeitlich die Fragen zu dem schicken „Wunderkästchen". Deinen Brief haben wir stellvertretend für all die anderen herausgesucht, da er ein großes Spektrum an offenstehenden Problemen abdeckt.

1) Nintendo Deutschland hält sich mit einem exakten Releasetermin noch bedeckt. Spekulationen helfen nicht weiter, denn schon beim Nintendo 64 haben alle gedacht, das Gerät würde pünktlich zum Weihnachtsgeschäft in die Läden kommen. Weit gefehlt, erst im März war es dann soweit, Nintendo hat auf das Weihnachtsfest 1996 also absolut keine Rücksicht genommen. Beim 64DD wird es sich wohl ähnlich verhalten, sprich die Zusatzhardware wird erst mit der Fertigstellung von zugkräftiger Software erscheinen. Auch am lustigen Preisraten wollen wir uns nicht beteiligen, die 99 Dollar aus der Ankündigung in den Staaten sollte aber bei uns einen Preis von unter 200 DM zur Folge haben, ansonsten würde das Add-On auch nicht viel Sinn machen.

2) Hier kann es nur eine Antwort geben: NEIN! Wer Nintendo kennt, weiß, daß es niemals (wir lassen den Game Boy mal außen vor) eine Kompatibilität geben wird. Mit 99 prozentiger Wahrscheinlichkeit besteht keine Möglichkeit, eine japanische Disc auf einem amerikanischen oder deutschen 64DD abzuspielen. Umgekehrt gilt natürlich dasselbe. Erschwerend kommt hinzu, daß die Hardware an sich wohl auch nur mit den passenden Grundgeräten funktioniert. Wer ein deutsches N64 besitzt, wird wohl kein japanisches 64 DD nachrüsten können. Ob sich der Umbau so „einfach" gestaltet wie noch bei der Mega Drive-/Mega CD-Kombination, ist fraglich, gibt es doch bis heute immer noch keinen voll funktionstüchtigen Umbau für das Nintendo 64. Zwar ist davon auszugehen, daß in kürzester Zeit wieder zahlreiche Adapter auf den Markt kommen, wie zuverlässig diese Teile dann aber sind und wie oft man sie gegen Updates austauschen muß, wird sich frühestens gegen Ende des Jahres klären.

3) Bei dem 64DD handelt es sich tatsächlich um eine reine Speichererweiterung. Allerdings ist das in diesem Falle nicht weiter tragisch, da das Nintendo 64 keine zusätzliche Rechenleistung benötigt. Der Mangel an dem wichtigen Texture-RAM (deswegen sehen viele Spiele so „langweilig" aus) wird vom 64DD endlich behoben, damit dürfte auch die nervende Nebelsuppe in vielen Spielen der Vergangenheit angehören.

Hallo Fun Generation-Redaktion! Vor kurzem war in einem anderen Magazin in der Rubrik „Leserbriefe" zu lesen, daß es enorm schwierig sei, ein Spiel zu bewerten und Bilder zu zeigen, ohne zu viel von diesem Spiel zu verraten. Schön und gut, doch was Ihr in der Ausgabe 3/98 auf den Seiten 25 bis 32 fabriziert habt, stellt alles in den Schatten, was ich bisher lesen bzw. begutachten „durfte"! Ich kann mir vorstellen, daß Ihr das Spiel genial findet (ich auch!!), doch es kann Euch doch nicht im Ernst darum gehen, allen Leuten, die jetzt schon das Spiel für viel Geld (in meinem Fall insgesamt 150,- DM) als Import gekauft haben, den Spaß zu nehmen, da man aus Zeitschriften schon die Plazierungen eines jeden Gegenstandes auswendig kennt. Ich darf Euren Preview-Artikel doch so verstehen, als wolltet Ihr allen Lesern den, eigentlich sehr großen Spaß an diesem Ausnahmespiel vorwegnehmen oder sogar vermiesen. Was mich am meisten aufgeregt hat (ich schnaube immer noch!!) ist die Tatsache, daß ich, während gerade die erste Mission geschafft wurde, in Eurem Magazin (das ich bis jetzt immer gut fand) schon Bilder und Kommentare über Locations und Gegner (besonders Endgegner) zu sehen bekomme, und damit der Überraschungsmoment zu 80 bis 90 Prozent flöten geht! Super!

So, ich hoffe daß Euch mein Brief ein wenig zu denken gibt und Ihr sowas beim nächsten Mega-Knüller vielleicht vermeiden könnt, gerade wenn es sich noch um die Import-Phase handelt! Mit freundlichem Gruß ***Thomas Pfeifer***

Hallo, Ihr ultraschnellen Leute von der Fun Generation! Kaum ist Resident Evil 2 drei Wochen auf dem Markt, da gibt es bereits Bilder von den finalen Endgegnern der zweiten Mission, sowie von den Zwischenbossen und Lösungshilfen im Preview. Ich hätte nur gerne gewußt, was Euer Beweggrund ist, die Leser auf diese Art zu informieren. Einen Gefallen tut Ihr ihnen damit nicht, da gerade die Atmosphäre von Resident Evil 2 zum großen Teil von Überraschungsmomenten getragen wird. Ihr habt meines Erachtens genug Möglichkeiten, die Extraklasse dieses Spiels anderweitig zu untermauern. Ich denke, daß die meisten Leser dies genauso sehen. Mit freundlichen Grüßen ***Dieter Wicht, Frorath***

Offenbar ist einigen Lesern das Resident Evil 2-Special sauer aufgestoßen. Ein Mitbewerber war sogar so verärgert, daß er alle vor dem drohenden Unheil bewahren wollte und tatsächlich versuchte, die Ausgabe 3/98 vom Markt nehmen zu lassen. Dieses Unterfangen ging allerdings gründlich daneben, weshalb wir jetzt doch einige Beschwerden bezüglich der vorweggenommenen Storyline bekommen. Trotzdem können wir diese Aufregung absolut nicht verstehen. Immerhin ist im Aufmacher der deutliche Hinweis enthalten, daß im Special auch einige essentielle Storydetails verraten werden und man doch bitte weiterblättern solle, sofern man sich nicht Teile des Spielinhalts vorwegnehmen lassen will. Ein solches Theater haben wir in der Zeit von Monkey Island 2 schon einmal erlebt, als zahlreiche Leser einer Computerzeitschrift den zeitgleich zum Test erschienenen Players Guide samt Redaktion zum Teufel wünschten. Es wäre durchaus interessant zu wissen, ob sich Magazine wie die Cinema oder die Moviestar auch mit dieser Thematik auseinandersetzten müssen, da dort auch schon Monate vor dem Kinostart jeder Blockbuster in seine Einzelteile zerlegt wird. Scheinbar haben viele von Euch das Preview nur angelesen, anstatt sich richtig damit zu befassen. Wir sind davon ausgegangen, daß jeder, der wirklich so heiß auf dieses Spiel ist, den Text aufmerksam liest und somit auch die Warnung mitbekommt. Außerdem geht es bei einem Videospiel auch um das Selbsterleben: Wir glauben nicht, daß man dem Spiel aufgrund der Reportage wirklich die Spannung nimmt. Wetten, daß man bei den Schockeffekten trotz gelesenem Special noch immer gehörig zusammenzuckt?

Für alle die Angst davor haben, bereits jetzt zu viel über Resident Evil 2 zu erfahren, eine kleine Warnung:

ACHTUNG! Auf den folgenden Seiten wird im Rahmen einer Resident Evil 2 Playersguide zwangsläufig auch auf die Storyline eingegangen. Wir bitten um Nachsicht! Benutzen Sie eine Schere um drohende Gefahren noch rechtzeitig abzuwenden!

Hi, Fun Generation

1. Darf man sich PSX-Spiele aus der Videothek ausleihen und für sich brennen? Mein Bruder sagt, bei Videos wäre das legal.
2. Steht die PlayStation am Rande der Leistung, oder kann noch was rausgeholt werden?
3. Tomb Raider hing sich immer beim ersten Laden auf. Mein Freund sagt, bei ihm ist es einwandfrei gegangen. Woran lag das? An der CD? Mit anderen Spielen habe ich keine Probleme.

Flo



1. Viele Videotheken in Deutschland verleihen Spiele für die PlayStation. Leider sind dadurch Videotheken zur beliebten Anlaufstelle für Raubkopierer geworden. Raubkopien von PlayStation-CDs zu brennen ist absolut illegal und wird in Deutschland strafrechtlich verfolgt. In Deutschland nimmt das Raubkopieren von Software mittlerweile ernstzunehmende Formen an. Doch Sony und andere Software-Hersteller arbeiten zur Zeit an verschiedenen Maßnahmen zur Eindämmung des schwunghaften Handels mit kopierter Software.
2. Gran Turismo soll laut Sony ca. neunzig Prozent der Leistungsfähigkeit der PlayStation ausgenutzt haben, dies allerdings auch nur dank neuer Software-Bibliotheken zum Programmieren der Spiele. Da Gran Turismo so etwas wie der Vorreiter einer neuen Spiele-Generation ist, muß man klar sagen, daß aus der PlayStation noch einiges herauszuholen ist. Wie wir auf der Spielwarenmesse in Nürnberg erfahren haben, kommt die PlayStation 2 zur Jahrtausendwende und

wird angeblich abwärtskompatibel sein (die alten PlayStation-Spiele werden auch auf der PlayStation 2 laufen). Verbindliche Aussagen durften die Mitarbeiter von Sony hier nicht machen. Bis zum Jahrtausendwechsel wird diese neue Spiele-Generation Konjunktur haben, was bedeutet, daß der wahre Spaß mit der PlayStation in diesem Jahr beginnt!

3. Falls Du keine selbstgebrannte Software benutzt hast, liegt dies entweder an Deiner CD oder an der PlayStation. Die Modelle der früheren Serien geben leider nach ein bis zwei Jahren intensiven Zockens den Geist auf und machen Probleme beim Abspielen der Software. Erste Anzeichen sind bspw. extreme Ruckelorgien bei FMV-Sequenzen oder häufige Spielabstürze. Das Spiel könntest Du beim Händler umtauschen oder wie im Manual beschrieben direkt bei Eidos austauschen lassen.



Hallo Fun Generation-Team! Bisher habt Ihr mich eigentlich immer sehr umfassend mit den interessantesten Meldungen aus dem Videospielbusiness versorgt. Trotzdem sind gerade bezüglich des Kaufs von Importiteln einige Fragen offengeblieben:

1) Da Ihr nur selten auf die beigepackten Anleitungen eingeht, frage ich mich, in welcher Sprache diese Teile verfaßt sind? Hab' ich da als Normalsterblicher überhaupt was davon?
2) Laufen wirklich alle Importe auf einer umgebauten Konsole?
3) Wie sieht es mit der Garantie aus? Wenn ein Spiel defekt ist, sprich nicht mehr einwandfrei läuft, an wen muß ich mich wenden? Das war's auch schon, macht's mal gut

Holger Tiedemann, Mainz



1) Die Anleitungen sind im Regelfall in der Landessprache gehalten, teilweise sind japanische Exemplare aber mit englischen Fachbegriffen durchsetzt, die zumindest teilweise Aufschluß über die wichtigsten Grundlagen geben.
2) Nachdem Du leider nicht erwähnt hast, welche Konsole Du dein eigen nennst, gehen wir mal auf alle Next-Generation-Vertreter ein.
PlayStation: Auf einer umgebauten Konsole läuft wirklich jedes Originalspiel ohne Einschränkungen. Nur Kopien verweigern aufgrund mieser Rohlinge oder fehlerhafter Datenübertragung glücklicherweise oftmals ihren Dienst.
Sega Saturn: Ein Multinorm-Saturn akzeptiert anstandslos jedes Importspiel, die Geschwindigkeit läßt sich im Gegensatz zur PlayStation hardwareseitig einstellen.
Nintendo 64: Das "Problemkind" aus dem Hause Nintendo konnte noch immer nicht völlig überlistet werden. Besonders Lylat Wars und Diddy Kong Racing benötigen eine "unberührte" Konsole.
3) Die Garantie liegt in jedem Falle bei Deinem Händler. Die gesetzliche Gewährleistungsfrist beträgt ein halbes Jahr, egal um was für ein Produkt es sich handelt. Wie es allerdings aussieht, wenn ein rarer Import die Grätsche macht und partout kein Ersatz mehr zu beschaffen ist, sei einmal dahingestellt. Wahrscheinlich muß man sich in diesem Fall mit einer Gutschrift abfinden.

X O □ O △

Da wir täglich von zahlreichen Anrufern gefragt werden, in welcher Fun Generation denn jetzt der Tip zu einem bestimmten Spiel steht, bieten wir Euch nun den absoluten Überblick, über alle jemals abgedruckten Cheats, Paßwörter und Komplettlösungen. Aufgrund des geringen Interesses findet Ihr in der Übersicht allerdings keine Mega Drive-, 3DO- und Super NES- Tips mehr, indizierte Titel sind logischerweise auch nicht enthalten. Übrigens: In der FG 9/97 hat sich ein kleiner Fehler eingeschlichen: Recht und Links waren vertauscht, weshalb diese Kombinationen umgedreht eingegeben werden müssen.

Alle Cheats der FUN GENERATION im Überblick!

NINTENDO 64 PlayStation SEGA SATURN

SEGA SATURN

Alone in the Dark 2	Cheatmenü	FG 10/96
B. Arena Toshinden Remix	Secret Characters usw... & neue Outfits	FG 9/96 & FG 11/96
Black Fire	Diverses	FG 7/96
Blazing Dragons	Itemliste	FG 10/96
Bug	Credits, Levelselect	FG 6/95
Bug Too!	Unsichtbarkeit, Levelanwahl, Fliegen	FG 7/97
Christmas Nights	neue Grafik	FG 4/97
Clockwork Knight 2	Mini-Spiele	FG 7/96
Contra - Legacy of War	Extra-Spiel	FG 9/97
D	Playersguide	FG 6/96
Darius 2	Levelselect, Dauerfeuer etc...	FG 11/96
Darius Gaiden	Diverses	G 7/96
Darklight Conflict	Cheat-Menü	FG 9/97
Daytona C.C.E.	Mirror-Mode, UMA, Daytona-Car	FG 2/97
Digital Pinball	Bonustisch	FG 8/96
Earthworm Jim 2	Paßwörter	FG 1/97
Fighters Megamix	Anderes Outfit & versteckte Spieler	FG 5/97 & FG 10/97
Fighting Vipers	Naked-Mode, Pepsi-Man, Intro etc...	FG 1/97 & FG 2/97
Gex	Paßwörter	FG 8/96
Gradius Deluxe Pack	Power-Ups	FG 6/96
Guardian Heroes	Debug-Menü	FG 9/96
Johnny Bazookatone	Diverses	FG 6/96
Lost Vikings II	Paßwörter	FG 10/97
Manx TT Superbike	Neue Bikes & mit Schaf fahren	FG 6/97 & FG 7/97
Mr. Bones	Levelanwahl	FG 6/97
NBA Jam T.E.	Diverses	FG 5/96
NFL Quarterback Club '96	Bonusteams	FG 11/96
Nights	Zwei-Spieler-Modus & Debug-Mode	FG 10/96 & FG 12/96
Panzer Dragoon	Alles!	FG 6/95
Rayman	Leben, Continue	FG 5/96
Sega Rally	Mirror Mode & Lancia Stratos	FG 3/96 & FG 5/96
Sega Touring Car Champ.	Bonuskurs, Outfit ändern etc...	FG 3/98
Shellshock	Optionsmenü	FG 11/96
Shining The Holy Ark	Wo ist Doyle?	FG 10/97
Shinobi X	Levelselect	FG 7/96
Sonic 3D Blast	Levelskip & Cheats für alle Versionen	FG 6/97 & FG 9/97
Sonic R	Alle Emeralds, gleiche Charaktere etc...	FG 3/98
Super Puzzle Fighter 2	Turbo Neue Spieler	FG 10/97
The Horde	Videosequenzen, Items usw...	FG 7/96 & FG 8/96
Theme Park	Credits	FG 7/96
Thunderhawk 2	Paßwörter	FG 3/96
Titan Wars	Diverses	FG 7/96
Tomb Raider	Level-Skip	FG 2/97
Vampire Hunter	Diverses	FG 7/96
Virtua Figher 2	Diverses	FG 8/96
Virtua Fighter Kids	Wireframes, Dural	FG 11/96
X-Men - Child. of the Atom	Diverses	FG 9/96

NINTENDO 64

Aero Fighters Assault	Farben verändern, Extra-Pilot & Air-Docking etc...	FG 2/98 & FG 3/98
automobili Lamborghini	Bonusautos etc...	FG 2/98
Blast Corps	Ghost Car, Boost etc...	FG 6/97
Bomberman 64	Bonuslevel	FG 1/98
Clayfighter 63 1/3	Neue Kämpfer etc...	FG 1/98
Cruisn' USA	Neue Autos, Sirenen etc...	FG 2/97
Dark Rift	Abspänne, neue Spieler etc...	FG 9/97
Diddy Kong Racing	Turbo-Start, neue Fahrer, etc... & mehr davon	FG 1/98 & FG 2/98
extreme-G	Perspektive & neue Strecken, Waffen-Cheat etc...	FG 12/97 & FG 1/98
F1 Pole Position	Neues Auto	FG 1/98
FIFA Soccer 64	Gegner verhöhnen	FG 6/97
Golden Eye	Cheats-Menü & versch. Waffen etc... & Mine etc...	FG 11/97 & FG 12/97 & FG 1/98
ISS 64	Versteckte Mannschaften, große Köpfe etc...	FG 10/97
Mace: The Dark Age	Neue Kämpfer, unendlich Leben, Levelselct etc...	FG 12/97
Madden 98	Bonusteam	FG 2/98
Mario 64	Playersguide 1&2, unendlich Leben	FG 10/96 & FG 11/96
Mario Kart 64	Ghost-Mode	FG 3/97
Multi Racing Championship	Bonuscars, Mirror-Mode	FG 11/97
NBA Hang Time	Versteckte Spieler & Secret Play, Player-Clones	FG 8/97 & FG 10/97
NFL Quarterback Club	schnellere Spieler, unendlich Downs etc... & Spieler heilen	FG 2/98 & FG 3/98
Pilotwings 64	Unendlich Fuel & Warp-Sterne	FG 11/96 & FG 4/97
Puyo Puyo Sun 64	Gegnerauswahl	FG 1/98
Robotron 64	Mehr Leben, Flammenwerfer, Levelanwahl etc...	FG 3/98
San Fransisco Rush	Minen, neue Autos, versteckter Looping etc...	FG 2/98
Shadows of the Empire	diverses	FG 2/97 & FG 3/97 & FG 4/97 & FG 10/97
Star Fox 64	geheime Bilder, Zielkreuz deaktivieren und ausführlicher P.guide	FG 7/97
Terisphere	Levelanwahl, Bonusgame, Soundmenü	FG 10/97
Top Gear Rally	Bonuscars, alle Seasons etc... & offener Tunnel etc...	FG 12/97 & FG 1/98
Turok - Dinosaur Hunter	Alle Waffen etc... & mehr Cheats, Waffenliste & Cheats	FG 5/97 & FG 6/97 & FG 7/97
Wave Race	Delphin & Deutsche Menüs	FG 12/96
Wayne Gretzky Hockey	Spieler vergrößern etc...	FG 3/97
WCW vs NWO	Spieltips, Moves	FG 2/98
Yoshi's Story	Playersguide	FG 3/98

SONY PLAYSTATION

Abe's Oddysee	Levelselect, alle FMVs	FG 1/98
Ace Combat 2	Blickwinkel verändern etc...	FG 9/97
adidas Power Soccer	Dream Team & neuer Kommentar, Moves	FG 7/96 & FG 11/96
Agent Armstrong	Levelanwahl, Unverwundbarkeit	FG 12/97
Agile Warrior	Diverses	FG 7/96
Air Combat	verstecktes Spiel	FG 3/96
Alien Trilogy	Levelselect & Cheat Menü	FG 6/96 & FG 7/97
Andretti Racing	Neue Outfits, anderes Auto	FG 4/97
Armoured Core	Andere Perspektive etc...	FG 3/98
Assault Rigs	Alles!,	FG 1/96
Ballblazer Championship	Fahrzeug verkleinern, Master Dome etc...	FG 8/97
Baphomets Fluch	Komplettlösung	FG 1/97
Baphomets Fluch 2	Komplettlösung	FG 12/97
Battle Arena Toshinden 2	Extra Kämpfer, noch mehr davon	FG 8/96 & FG 6/96 & FG 10/96
Battle Arena Toshinden 3	Random Select	FG 10/97
Beyond the Beyond	neuer Charakter & unendlich Geld	FG 12/96 & FG 2/97
Blam! Machinehead	Energie, Munition, Levelskip etc...	FG 4/97
Blast Chamber	Paßwörter etc... & unendlich Leben	FG 9/97 & FG 1/97
Blazing Dragons	Itemliste & Paßwort	FG 10/96 & FG 2/97
Bloody Roar	Big-Head-Modus etc...	FG 3/98
Broken Helix	Rüstung verändern etc...	FG 3/98
Bubsy 3D	Paßwörter	FG 7/97
Bushido Blade	Pistole	FG 10/97
Bust-A-Move 2	Credits, neue Stages	FG 9/96
Cart World Series	Analog-Modus, Paßwörter	FG 3/98
Colony Wars	Level-Anwahl, Superpaßwort, unendlich Schuß	FG 3/98
Command & Conquer	Entw.-Level, alle FMVs & Paßwörter usw	FG 4/97 & FG 6/97 & FG 11/97
Contra - Legacy of War	Arcade-Mode, Gyrus-Mode etc...	FG 4/97
Cool Boarders 2	Alle Strecken, Mirror-Mode etc...	FG 1/98
Crash Bandicoot	Alle Level, Edelsteine, Schlüssel	FG 11/96
Crash Bandicoot 2	Zehn Leben, Playersguide etc...	FG 3/98
Croc	Mega-Paßwort, Levelselect	FG 1/98
Cybersled	Andere Fahrzeuge	FG 6/95
D	Playersguide	FG 6/96
Darklight Conflict	Cheat Menü	FG 10/97
Descent	Diverses	FG 8/96
Destruction Derby	Geheime Strecke & Unverwundbarkeit	FG 1/96 & FG 5/96
Disruptor	Paßwörter & Waffen, Munition, volle Energie etc...	FG 1/97 & FG 4/97
Dracula X	Mehr Hit-Points etc...	FG 7/97
Dragon Heart	Levelcodes	FG 8/97
Drift King	999.999 Credits	FG 11/96
Dynasty Warriors	Bonuskämpfer	FG 10/97
Excalibur 2555 A.D.	Paßwörter & Energie etc...	FG 6/97 & FG 8/97
Extreme Games	Diverses	FG 9/96
Fade to Black	Level-Codes	FG 9/96
Felony 11-79	Alle Autos	FG 1/98
FIFA '97	Alle Sieben-Meter halten	FG 4/97
FIFA Soccer	Diverses	FG 5/96
Fighting Force	Alle Moves	FG 3/98
Firo & Klawd	Paßwörter	FG 10/97
Formel 1 '97	Keine Texturen etc... & neue Strecke etc...	FG 11/97 & FG 12/97
Formel 1	Alles: Playersguide, Cheats etc... & Bonuskurs	FG 12/96 & FG 11/96
Frogger	Unendlich Leben, Levelskip	FG 2/98
G-Police	Komplettlösung	FG 11/97
Gex	Levelselect	FG 3/96
Ghost in the Shell	Verstecktes Bild	FG 2/98
Goal Storm	Drehende Kamera, unsichtbare Spieler etc...	FG 7/97
Gradius Deluxe Pack	Power-Ups	FG 6/96
Gradius Gaiden	Alle Power-Ups	FG 11/97
Grand Theft Auto	Mehr Credits, alle Waffen etc...	FG 3/98
Heavens Gate	Neue Kämpfer etc...	FG 11/97
Hercules	Levelcodes	FG 12/97
Impact Racing	Unverwundbarkeit etc...	FG 10/96
Independence Day	Unsichtbarkeit, mehr Optionen etc... & Levelcodes	FG 7/97 & FG 8/97
International Track&Field	Bikini & Ufo	FG 10/96 & FG 11/96
Iron and Blood	Neuer Charakter	FG 6/97 & FG 11/97
Jet Moto	Stunt Points, Rocket Racer etc... & alle FMV etc...	FG 4/97 & FG 10/97
Jet Rider	Codes	FG 2/97
Jurassic Park 2 - Verg. Welt	Levelcodes	FG 11/97
Krazy Ivan	Bonuslevel & Abspann	FG 8/96
Legacy of Kain	Komplettlösung Teil 1 bis 4	FG 5/97 & FG 6/97 & FG 7/97 & FG 8/97
Legacy of Kain	Unendlich Blut, unendlich Energie	FG 3/97
Lemmings 3D	Paßwörter & Alle Abspänne	FG 6/95 & FG 1/97
Life Force Tenka	Alle Waffen, Unverwundbarkeit etc...	FG 8/97
Little Big Adventure	Komplettlösung	FG 5/97
Lomax in Lemmingland	Levelanwahl	FG 1/97
Lone Soldier	Unverwundbarkeit, Levelskip, alle Waffen	FG 10/96
Machine Hunter	Cheat-Menü & Unverwundbar etc... & mehr	FG 1/98 & FG 2/98 & FG 3/98
Madden 97	Neue Teams	FG 12/96
Madden 98	Extra-Teams und Stadien	FG 11/97
Magic Carpet	Diverses	FG 9/96
Marvel Super Heroes	Zufällige Charakterauswahl, Outfits ändern, neue Bosse etc...	FG 2/98
Master of Teräs Käsi	Neue Kämpfer, Arenen freischalten	FG 2/98
MDK	Unendlich Waffen	FG 2/98
Mech Warrior 2	Unverwundbarkeit, mehr Waffen etc...	FG 8/97
Mega Man X3	Levelselect & letzter Gegner, Lichtschwert etc...	FG 7/96 & FG 10/97
Mega Man X4	Neuer Charakter, Superrüstung	FG 11/97
Metal Slug	Bonus-Runden	FG 1/98
Micro Machines V3	Neun Leben, Levelselect & Paßwort	FG 7/97 & FG 8/97
Motor Toon GP	HighSpeed	FG 8/96
Motor Toon GP 2	Time Attack, Perfect Run usw... & neue Autos	FG 9/96 & FG 11/96
Namco Museum Vol. 1	Galaga-Cheat	FG 9/96
Nanotek Warriors	Andere Perspektiven etc...	FG 11/97
NBA In the Zone 2	All-Star-Team	FG 6/97
NBA Jam Extreme	Beachball-Mode	FG 1/97
NBA Jam Tourn. Edition	Diverses	FG 1/96
Need for Speed	Paßwörter	FG 9/96
Need for Speed 2	Extra-Autos etc...& noch mehr davon & etc...	FG 6/97 & FG 7/97 & FG 8/97
NHL 97	Perfekte Spieler	FG 5/97
NHL 98	Paßwörter	FG 1/98
Nightmare Creatures	Levelselect, als Monster spielen etc... & alle Moves etc...	FG 1/98 & FG 3/98
Nova Storm	Levelanwahl	FG 6/95
Nuclear Strike	Levelcodes	FG 12/97
Ogre Battle	Letzte Karte	FG 11/97
One	Levelselect, Paßwörter, alle Waffen	FG 3/98
Overboard	Levelcodes	FG 12/97
Pandemonium	Leben, Levelskip etc... & unst. Gegner & etc.	FG 1/97 & FG 3/97 & FG 4/97
Pandemonium 2	31 Leben, Levelanwahl, Paßwörter & Paßwortliste	FG 1/98 & FG 2/98
Parodius Deluxe Pack	Bonuslevel	FG 1/96
Perfect Weapon	Paßwörter	FG 6/97
POed	Levelselect & Waffen aufladen	FG 7/96 & FG 2/97
Porsche Challenge	Unsichtbarkeit, Turbo Start etc... & Abspann, Tips etc...	FG 6/97 & FG 8/97
Primal Rage	Bowling, Volleyball, Kühe	FG 9/96
Rage Racer	Rückspiegel abschalten, Mirror-Mode	FG 3/97
Raiden Project	Freispiel & Levelselect	FG 5/96 & FG 7/97
Rally Cross	Eigenschaften ändern & Extras	FG 5/97 & FG 8/97
Rapid Racer	Alles & noch mehr	FG 1/98 & FG 2/98
Rayman	Bonus-FMV & unendlich Continues	FG 11/96 & FG 1/96
Rebel Assault 2	Levelanwahl, alle FMVs etc...	FG 3/97
Resident Evil	Waffen etc & Schlüssel & anderer Spielablauf	FG 8/96 & FG 11/96 & FG 1/97
Resident Evil 2	andere Outfits, Bonusspiele, Rankingsyst., unendlich Mun., Alligatortrick	FG 3/98
Resident Evil D.C.	Dopplelte Item-Anzahl	FG 3/98
Ridge Racer Revolution	Diverses	FG 5/96 & FG 7/96 & FG 8/96
Road Rash	Absteigen	FG 8/96
Rosco McQueen	Level-Codes	FG 3/98
Runabout	Alle Autos	FG 10/97
Sampras Extreme Tennis	Turniercodes FG	9/96
Shellshock	Levelselect usw...	FG 7/96
Sidewinder	Andere Perspektive	FG 7/96
Soul Edge	Playersguide & Bonuskämpfer	FG 5/97 & FG 7/97
Soviet Strike	Paßwörter & unend. Leben & Pal-Paßwörter	FG 1/97 & FG 4/97 & FG 8/97
Space Jam	Extrapower & mehr Options	FG 5/97 & FG 11/97
Speedster	Versteckte Strecke etc...	FG 8/97
Spider	Levelcodes & Floh-Modus, Leben aufladen	FG 8/97 & FG 11/97
Spot goes to Hollywood	Levelselect	FG 4/97
Star Gladiator	Neue Kämpfer, Blut etc... & Alle Moves	FG 1/97 & FG 2/97 & FG 4/97
Street Fighter	Alpha Bonus Kämpfer	FG 8/96
Streetfighter eX plus Alpha	Mehr Optionen, Bonus Game etc...	FG 11/97
Suikoden	unendlich Geld	FG 9/97
Swagman	Komplettlösung 1 & Komplettlösung 2	FG 9/97 & FG 10/97
Syndicate Wars	Alle Waffen, Fahrzeuge etc...	FG 9/97
Tekken	Doppelraumschiff bei Galaga	FG 1/96
Tekken 2	Hidden Moves	FG 7/97
Tekken 2	Kids-Mode & Big Head usw...	FG 6/96 & FG 7/96 & FG 8/96 & FG 9/96
Tempest X	Bonusspiel	FG 2/97
Test Drive 4	Bonusstrecken, mehr Autos etc... & noch mehr Autos	FG 2/98 & FG 3/98
The Crow	Unendlich Energie & FMVs etc...	FG 6/97 & FG 8/97
The Need for Speed	Diverses & Arcade Mode	FG 6/96 & FG 7/96
Theme Park	Mehr Credits	FG 6/95
Thunderhawk 2	Paßwörter	FG 3/96
Time Commando	Zusatzlevel	FG 11/96
Time Crisis	Easy-Mode	FG 9/97
Tobal No.1	Outfits, andere Kamera	FG 12/96
Tobal No.2	Big-Mode	FG 8/97
TOCA - Touring Car Champ.	Kollisionsabfrage, Nacht-Modus etc... & Go-Kart-Mode etc...	FG 2/98 & FG 3/98
Tomb Raider	P.guide 1 etc... & P.guide 2 & Waffencheat	FG 1/97 & FG 2/97 & FG 4/97
Tomb Raider 2	K.Lösung 1 & K.Lösung 2 & Cheatsnachtrag	FG 1/98 & FG 2/98 & FG 3/98
Top Gun	Paßwörter	FG 11/96
Total NBA 96	Superspieler	FG 8/96 & FG 11/96
Treasures of the Deep	Continues, alle Tafelstücke, komplette Karte, Levelskip etc...	FG 2/98
Tunnel B1	Unendlich Waffen	FG 4/97
Twisted Metal	Level-Codes	FG 1/97
Twisted Metal	Unverwundbarkeit	FG 3/96
Twisted Metal 2	Geheimlevel, Levelcodes etc...	FG 6/97
V-Rally	Timer deaktivieren, neue Strecken erschließen, Debug-Mod. etc...	FG 11/97
Viewpoint	Levelselect	FG 6/96
Viewpoint	Paßwörter	FG 12/96
War Hawk	Levelselect	FG 3/96
Warcraft 2	Paßwörter, FMVs, alle Levelcodes	FG 2/98
Wild Arms	Secret Alien	FG 8/97
Wing Commander IV	Levelanwahl, Cheap Kill	FG 10/97
wipEout	Geheimer Track	FG 6/95
wipEout 2097	lustige Gleiter, Energie, Waffen etc...	FG 12 /96
Worms	Mehr Waffen	FG 12/96
WWF In your House	Alle Moves	FG 4/97
WWF Wrestlemania	Diverses	FG 7/96 & FG 11/96
X-Com	Verbesserte Schußgenauigkeit etc...	FG 10/96
X2	Paßwörter	FG 5/97
Zero Divide	Spiel im Spiel FG	1/96



in;former

Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der First-Aid Seite. Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , „ die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen drücken.
Falls eine bestimmte Version (US,PAL, JAP,GB...) angegeben ist, heißt das nicht, daß die Codes oder Cheats nicht auch mit anderen Versionen funktionieren. Probiert es einfach aus!

N64 Controller-Pad:
lC= linke C-Taste
rC= rechte C-Taste
uC= untere C-Taste
oC= obere C-Taste



Fighters Destiny
Nintendo 64/ US -Version
Verschiedenes

Als Robert, der Roboter spielen
Wählt den schnellsten Modus aus und schlagt alle Kämpfer in weniger als einer Minute. Jetzt könnt Ihr Robert als Charakter anwählen.

Als Ushi, die Kuh, spielen
Begebt Euch in den Rodeo-Mode und haltet mindestens eine Minute lang durch. Jetzt könnt Ihr die Kuh, wahlweise in zwei verschiedenen Farben, als Charakter anwählen.

Als Joker spielen
Jetzt wird es ein wenig härter: Besiegt alle 100 Charaktere im Survival-Mode, um später den Joker als Charakter anwählen zu dürfen. Viel Spaß!

Als der Meister spielen
Wählt Master-Challenge als Spielmodus aus, besiegt jeden, der sich Euch in den Weg stellt, und erhaltet als Belohnung den Master als Charakter.



FIFA: Road to World Cup '98
Nintendo 64/ US-, PAL-Version
Verschiedenes

Die Spieler haben große Köpfe
Begebt Euch in den Player-Edit-Screen und selektiert Vancouver als Team. Nennt Euren Spieler ANATOLI und drückt die START-Taste. Der Spieler springt in die Höhe und hebt dabei seine Arme. Im Spiel rennen die Fußballer mit Wasserköpfen über das Spielfeld.

Geister-Spieler
Begebt Euch in den Player-Edit-Screen und selektiert die

FIRST AID
ALLE TIPS & ALLE TRICKS

DIENSTAGS, 0931 / 40 43 716 18-20 UHR

UNSERE TIPS & TRICKS HOTLINE IST IMMER DIENSTAGS VON 18.00 BIS 20.00 UHR FÜR EUCH DA

NFL Quarterback Club '98
Nintendo64/ US- , PAL-Version
Verschiedenes

Den Quarterback verbessern
Wenn Ihr die Leistungen Eures Quarterbacks verbessern wollt, dann gebt BRDWYNMTH im Cheat-Menü ein.

Weiter Springen
Wenn Eure Spieler weiter springen sollen, dann versucht es doch einfach mal mit dem Code CRLLWYS im Cheat-Menü.

Versteckte Teams
Um die Teams von Acclaim, Iguana, der AFC und der NFC im Quick-Play-Mode zu erhalten, gebt STNTXTM als Code im Cheat-Menü ein.

Super-Spieler
Wenn der Quarterback 100 Yard Pässe werfen können soll und auch alle Kicker und Punter den Ball über 100 Yard schießen sollen, dann gebt im Cheat-Menü SPRBGRMS ein.

Jeden Angriff mit einem Touchdown abschließen
Wenn Ihr den Ball erhaltet, zieht Ihr einen Spieler hinter den Receiver und werft ihm den Ball zu, ohne daß der Ball auf den Boden fällt. Falls es nicht gelingt, solltet Ihr den Ball aufheben und den Pitch solange versuchen, bis der Spieler den Ball sicher fängt. Wenn es klappt, werdet Ihr nicht angegriffen.

Folgende Cheats gebt Ihr ebenfalls im Cheat-Menü ein:

Den Ball immer in der Luft berühren:	LWYSTPSS
Den Ball vom Quarterback zum Receiver beamen:	LDSTRTRK
Am Boden kriechende Spieler:	PBYBYMD
Schlechte spielerische Eigenschaften der Defense:	LLDFSCK
Spieler bewegen sich eigenartig:	YLCTRCFB
Bessere Ergebnisse bei einem Dive:	BGSPRDV (Big Super Dive)
Maximale Beschleunigung der Spieler:	CRLLWYS (Carl Lewis)
Starke Defense:	BGBFYDF
Starke Disziplin der Spieler:	NSTYNS
Maximale Werte der Offense:	BGBFYFF (Super-Bowl-Victory-Code)
Keine Turnovers:	TGHTGRP (Tight-Grip)
Schlechte spielerische Eigenschaften der Offense:	LLFFSCK
Acht Downs pro Angriff:	8DWNDRV
Iguanas Schlitten-Modus:	SNWSLDS (Snowsleds)
Slow-Motion-Mode:	FRMBYFRM (Frame by Frame)
Der Ball verhält sich wie ein Wirbelsturm:	BGTWSTRS (Big-Twisters)
Maximale Werte für das komplette Team:	SPRTMMD
Alle Spieler laufen schneller:	SPRTRBMD (Super-Turbo-Mode)
Spieler greifen immer an:	SPRDPRTCKL
Der Spieler mit dem Ball wird nicht angegriffen:	NBCTCKLS
Die Spieler hüpfen wild herum:	MNFLDMD
Minimale Werte für das komplette Team:	PWHYRMN (Pee-Wee-Herman)
Schlechter Quarterback:	TRNTDLFR (Trent-Dilfer)
Alle Cheats wieder ausschalten:	LLCHTSFF

Slowakei als Team. Nennt Euren Spieler LASKO und drückt die START-Taste. Im Game rennt jetzt ein unsichtbarer Spieler herum.

Unsichtbare Spieler

Begebt Euch in den Player-Edit-Screen und selektiert Sheffield als Team. Nennt Euren Spieler WAYNE und drückt die START-Taste. Alle Spieler sind zwar vorhanden, erscheinen aber nicht auf dem Bildschirm.

Papier- und Bleistift-Modus

Begebt Euch in den Player-Edit-Screen und selektiert Kanada als Team. Nennt Euren Spieler MARC und drückt die START-Taste. Die Grafik wird jetzt als schwarz-weißes Drahtgitter-Modell dargestellt.

Das Stadium verschwinden lassen.

Wenn Ihr diesen Cheat eingebt, seht Ihr kein Stadium mehr um das Spielfeld herum. Durch diesen Trick wird die Bildwiederholungsrate um einiges verbessert. Begebt Euch in den Player-Edit-Screen und selektiert ein beliebiges Team. Nennt Euren Spieler CATCH22 und drückt die START-Taste.

Kleine Spieler

Begebt Euch in den Player-Edit-Screen und selektiert Vancouver als Team. Nennt Euren Spieler KERRY und drückt die START-Taste.



Goldeneye 007
Nintendo 64/ US-, PAL-Version

Cheats

Mysteriöse Flecken an der Wand

Für diesen Cheat solltet Ihr den Paintball-Cheat aktivieren (Wie Ihr Euch vielleicht erinnern könnt, erhaltet Ihr diesen Code, wenn Ihr den ersten Level auf dem Damm in der Schwierigkeitsstufe „Agent" in 2:40 Minuten absolviert). Geht in den ersten Level und schießt Euch den Weg bis zum Damm frei. Begebt Euch hinunter zu den Docks und lauft bis an deren Ende. Von hier aus schießt Ihr so oft Ihr wollt auf den Beobachtungsturm. Begebt Euch auf den Damm zurück und lauft zur Plattform, von der aus Ihr Euch normalerweise in die Tiefe stürzt. Wenn Ihr von hier aus auf die Wand des Damms schaut, seht Ihr überall diese Paintball-Effekte.

Kopfschüsse

Um diesen Cheat durchzuführen, solltet Ihr den Cheat für unendlich Munition aktivieren (Level 16: Schwierigkeitsstufe „Agent", 10:00 Minuten). In den Water-Caverns öffnet Ihr die Aufzugtüre und gleitet schnell an die linke Wand hinüber. Wenn Ihr das schafft, dann schießt niemand auf Euch. Geht wieder ein Stück zurück und erledigt den ersten Gegner. Den nächsten schaltet Ihr ebenso schnell aus. Ihr solltet immer noch in der Nähe der Wand im Aufzug stehen. Jetzt schleicht Ihr Euch LANGSAM zur rechten Seite hinüber. Von hier aus seht Ihr Trevlan bewegungslos dastehen. Jetzt benutzt Ihr die ZMG-90 und feuert 200 Schuß direkt auf seinen Kopf ab. Die Anzahl der Kopfschüsse sollte sich jetzt auf die Zahl 200 erhöht haben, obwohl Ihr nur zwei Abschüsse zu verzeichnen habt.

Wayne Gretzky's 3D Hockey '98
Nintendo 64/ US-Version

Verschiedenes

Für den folgenden Cheat erläutere Ich Euch noch einmal kurz den Debug-Mode, in dem Ihr den16-stelligen Cheat-Code eingeben müßt. Geht in das Options-Menü und drückt uC+R, lC+R und oC+R. Am unteren Bildschirmrand erscheint ein Fenster mit einem 16-stelligen Wert, dessen ersten sechs Stellen Ihr verändern könnt.

Maximal 48 Tore im Shoot-Out-Mode erzielen

Gebt Im Debug-Mode den Code 1010100000000000 ein. Wählt einen beliebigen Spieler aus und stürmt los auf das Tor. Wenn Ihr kurz vor dem Torwart angelangt seid, dann dreht Ihr nach rechts oder nach links ab und schießt. Der Torwart hat keine Chance, den Schuß zu parieren. Auf diese Weise könnt Ihr bis zu 48 Tore in einem Shoot-Out erzielen.



Madden 98
Nintendo 64/ US-Version

Verschiedenes

Gebt folgende Wörter als Spielernamen ein:

LEI - das 1996 NFC Pro-Bowl-Team
ELEC ARTS - das EA Sports Team
STATS MEN - das nach der Statistik führende Team
MAITLAND - der Tiburon-Sports-Complex

Fliegende Spieler

Wenn Ihr zu zweit spielt, sollte der erste Spieler die B-Taste so schnell wie möglich drücken. Der zweite Spieler drückt lC ebenfalls so schnell er kann. Die Spielfigur des zweiten Spielers scheint anzufangen zu fliegen.

Verstecktes EA-Stadium

Gebt im Create-Player-Screen als Namen SAN MATEO ein, um ein neues Stadium selektieren zu können.

Verstecktes Team

Gebt im Create-Player-Screen als Namen eines der folgenden Wörter ein, um neue Teams freizuschalten:

SIXTIES - Team der 60er Jahre
SEVENTIES - Team der 70er Jahre
EIGHTIES - Team der 80er Jahre
HOWLIE - AFC Pro-Bowl-1996-97



Olympic Hockey Nagano '98
Nintendo 64/ US-Version

Die Stimme des Ansagers verändern

Wie auch schon in den beiden anderen Gretzky-Titeln, könnt Ihr Eigenschaften des Spiels verändern.

Im Options-Menü haltet Ihr uC und drückt R. Ein neues Menü (Cheat-Menü) erscheint, in dem Ihr oC haltet und R drückt. Um die Stimme höher klingen zu lassen, gebt Ihr die Tastenfolge ein weiteres Mal ein.

Die Größe der Spieler verändern

Geht in das Cheat-Menü (wie oben beschrieben), haltet lC und drückt R. Wenn Ihr diesen Code noch mehrere Male eingebt, dann könnt Ihr die Größe der Spieler variieren.

Die Größe der Köpfe verändern: uC R

Die Spieler werden aggressiver

Geht im Options-Menü über den Punkt „Fightings", haltet L und drückt rC,lC,lC,rC,uC,oC,oC,uC,lC,rC,rC,lC,rC,lC



WCW vs. NWO: World Tour
Nintendo 64/ US-Version

Verschiedenes

Die Moves des Gegners verwenden

Wenn das Spirit-Meter für ein Special blinkt, führt Ihr einen Strong-Grapple aus und drückt dann A+B. Jetzt führt Ihr einen der Moves Eures Gegners aus.

Rope-Breaks verhindern

Wenn Ihr einen Gegner in der Nähe der Seile zu Boden bringt und über ihn herfallt, kann es passieren, daß ein Rope-Break angezeigt wird. Ihr verhindert das, indem Ihr Euch neben ihn stellt und L drückt, um an ihm zu ziehen. Drückt eine Richtungstaste, um ihn von den Seilen wegzuziehen.



Crash Bandicoot
PlayStation/ PAL-Version

Platinum-Edition

100% Crash Bandicoot-Code: △,△,△,△,X,□,△,△,△,△,□,X,△,O,△,△,△,O,□,△,X,X,X,X

Ihr habt Zugang zu allen 32 Level, seid im Besitz von beiden Schlüsseln und könnt 26 Gems Euer eigen nennen.



Destruction Derby 2
PlayStation/ PAL-Version
Platinum-Edition

Alle Strecken
Wählt eine beliebige Rennart aus, geht in den Championship-Modus und gebt als Paßwort MACSrPOO ein (beachtet unbedingt die Groß- und Kleinschreibung!). Jetzt solltet Ihr noch einmal den Menü-Punkt „Select Race Type" anwählen und den Practice-Mode selektieren. Wenn Ihr jetzt wieder in das Hauptmenü zurückgeht, steht Euch jede Strecke zurVerfügung.

Animierte Credits
Um die animierten Credits zu sehen, solltet Ihr eine beliebige Rennart auswählen, dann in den Championship-Modus gehen und als Paßwort CREDITZ! eingeben.

Video-Credits
Um alle Full-Motion-Videos zu sehen, solltet Ihr eine beliebige Rennart auswählen, danach in den Championship-Modus gehen und als Paßwort ToNyPaRk eingeben. Beachtet auch bei diesem Cheat unbedingt die Groß- und Kleinschreibung.



Micro Machines V3
PlayStation/ PAL-Version
Platinum-Edition

Gebt folgende Codes als Fahrernamen ein:
CATLIVES - neun Leben.
GIMMEALL - alle Level selektierbar

Wenn Ihr während des Spiels den Pausen-Modus aktiviert und die folgenden Tastenkombinationen eingebt, ergeben sich lustige Effekte.
Das Auto verwandelt sich: ○,○,○,○,○,○,○,○
Die Objekte an den Strecken schweben: △,□,□,△,□,□,△,X
Die Computergegner werden langsamer: ○,△,□,X,○,△,□,X
Die Kamera folgt Eurem Auto: ○,○,□,○,○,○,□,○
Euer Auto ist doppelt so schnell: □,X,○,□,△,X,X,X,X

Debug-Mode
Um Sonderfunktionen auf dem Joy-Pad zu aktivieren, gebt Ihr bitte folgende Tastenkombination während des Spiels ein: □,○,○,○,□,□,○,○,△,X

Wenn die Eingabe funktioniert hat, könnt Ihr jetzt mit den folgenden Tasten das Spiel beeinflussen:
SELECT + X - Das Rennen wird beendet und Ihr gewinnt.
SELECT + (○,○,○,○) - Die Kameraperspektive verändert sich.
SELECT + (L2 oder R2) - Zoom in/out.
SELECT + □ - Euer Auto wird von nun an vom Computer gesteuert.
X +△+○+□ - Alle Autos explodieren.
□,○,○,○,○,○,○,○,○ - Lustiges Springen ist angesagt.

Mit dem Panzer auf allen Strecken fahren
Gebt folgenden Namen als Paßwort ein: TANKS4ME
Eine Stimme bestätigt Euch die korrekte Eingabe des Cheats. Jetzt fahrt Ihr jedes Rennen mit einem Panzer. In Leveln mit Wasser dieser Cheat nicht funktionsfähig, weil der Panzer fortwährend explodiert.



Need For Speed
PlayStation/ PAL-Version
Platinum-Edition

Gewicht auf die Achsen verteilen
Gebt als Paßwort TSYBNS ein. In dem Bildschirm, in dem Ihr Euer Auto auswählt, selektiert Ihr „Car Showcase" und dann „Mechanical". Drückt auf den Button „Next Slide". Wenn Ihr jetzt L1 oder R1 drückt, könnt Ihr das Gewicht des Autos auf die Achsen verteilen und somit ein verändertes Fahrverhalten erzeugen. Wie schwer Euer Auto ist, könnt Ihr an den roten Dreiecken erkennen, die an den Achsen erscheinen.

Arcade-Mode
Gebt als Paßwort TSYBNS ein. Begebt Euch in das „Race Location"-Menü und geht mit dem Cursor auf den Menüpunkt „VIEW". Drückt L1+ R1 und der Schriftzug „Arcade-Mode" erscheint.

Versteckte Strecke
Im Tournament-Mode gebt Ihr als Paßwort TSYBNS ein. Jetzt verlaßt Ihr diesen Modus wieder und begebt Euch in den Single-Race-Mode. Hier könnt Ihr die versteckte Strecke namens Lost Vegas anwählen.

Das Maschinengewehr
Wählt den Head-to-Head-Modus an und startet das Spiel. Nachdem Ihr Euren Gegner ausgewählt habt, drückt Ihr sofort L1+○+□+○+○ bis das Spiel geladen ist. Während des Rennens drückt Ihr ○, um zu schießen. Leider könnt Ihr jetzt nicht mehr hupen.

Lunar Springs - Das Rennen auf dem Mond
Geht in den Tournament-Mode und gebt SPKSHC ein. Kehrt zurück und selektiert einen beliebigen anderen Modus. Bringt den Cursor über den Menüpunkt „Rusty Springs" und drückt L1+R1+△. Wenn alles klappt, sollte „Rusty Springs" jetzt „Lunar Springs" heißen.

Rallye-Strecken
Im Tournament-Mode gebt Ihr als Paßwort TSYBNS ein. Jetzt verlaßt Ihr diesen Modus wieder und begebt Euch in den Single-Race-Mode. Drückt L1+R1 während Ihr Eure Strecke auswählt, um alle Rennen auf einer Off-Road-Strecke zu fahren und die Strecke „Rusty Springs" in „Oasis Springs" umzubenennen.

No Mercy-Mode
Diese Option schaltet den Boost für langsamere Fahrer ab und macht die Rennen fairer.
Wählt den Head-to-Head-Modus aus und drückt dort L1+R1. Die Option sollte sich nun in „NO MERCY" verwandeln.

Bildschirmanzeigen löschen
Um die Karte und die Geschwindigkeitsanzeige verschwinden zu lassen, solltet Ihr einfach für einige Zeit ○ drücken.

Warrior-Car
Im Tournament-Mode gebt Ihr als Paßwort TSYBNS ein. Jetzt verlaßt Ihr diesen Modus wieder und begebt Euch in den Single-Race-Mode. Drückt L1+R1, während Ihr Euer Auto auswählt, um das Warrior-Car zu erhalten.

Passwörter:

Strecke 01:	WRDRTY
Strecke 02:	ZDPBWN
Strecke 03:	MTQRZP
Strecke 04:	JVPZLL
Strecke 05:	ZYMNLH
Strecke 06:	WMRPGZ
Lost Vegas:	YXGSJJ
Strecke 08:	KJPQND
Strecke 09:	SDQWCG
Strecke 10:	SLZXDH
Strecke 11:	SPZDFX
Strecke 12:	ZVGRGX
Strecke 13:	XJHVCK

Nascar 98
PlayStation/ PAL-Version
Verschiedenes

Den Gegner mit Farbe beschießen
Wenn die grüne Flagge fällt, drückt Ihr die START-Taste, geht in die Renn-Statistic und drückt L1+L2+R1+R2. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe hört Ihr ein Motogeräusch. Kehrt zum Rennen zurück. Wenn Ihr jetzt die Δ-Taste drückt, beschießt Ihr Euren vorderen Gegner mit Farbklecksen

Das Pinnacle-Auto erhalten
Selektiert den Exhibition-Mode und wählt Bobby Labontes Auto aus. Haltet **X** und drückt **O**,**O**.

Das EA-Sport-Auto bekommen
Selektiert den Exhibition-Mode und wählt Kenny Wallaces Auto. Haltet **X** und drückt **O**,**O**.

Turbo-Modus
Im Options-Bildschirm haltet Ihr **O** und drückt **O**,**O**,**O**,**O**. Ein neuer Menü-Punkt erscheint, in welchem Ihr die Frame-Rate des Spiels verändern könnt.



NBA Live '98
PlayStation/ PAL-Version
Verschiedenes

Weitere-Freischüsse erhalten
Bei einem Freischuß haltet Ihr R1 gedrückt, um einen weiteren Freischuß zu erhalten.

Den Ball drehen
Wenn Ihr den Ball vor einem Freischuß drehen lassen wollt, solltet Ihr R1+L1 halten und **X** drücken, während sich der Ball auf der Power-Anzeige bewegt.

Probeversuch
Wenn Ihr einen Freischuß zuerst ausprobieren möchtet, solltet Ihr beim Werfen L1 halten.

Ins Grüne werfen
Wenn Ihr bei Eurem Freischuß nicht zielen wollt, aber doch einen Korb erzielen möchtet, dann haltet Ihr L2 und drückt **X**, um den Ball zu werfen.

Cheat-Modus
Startet ein neues Spiel und gebt als Spielername Secret ein. Drückt die START-Taste, um den Namen zu bestätigen. Drückt **O**, um in das neue Secret-Optionsmenü am oberen Bildschirmrand zu gelangen. Bringt den Cursor auf den Menü-Punkt „Enter Secret Code" und drückt **X**. Jetzt gebt Ihr einen der folgenden Codes ein. Achtet unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung.

Wasser-Spielfeld
Wenn Ihr „Seaweed" als Code eingebt, findet das nächste Spiel unter Wasser statt.

Halloween-Kostüm
Wenn Ihr „Scary" als Code eingebt, spielt Euer Team verkleidet.

Wenn Ihr „Freaky" als Code eingebt, spielt das gegnerische Team in verrückten Klamotten.

Unsichtbare Spieler
Gebt „Cloak Home" ein und Euer Team ist während des Spiels unsichtbar.

Das gegnerische Team wird unsichtbar, wenn Ihr nur „Cloak" eingebt.

Chamäleon-Spieler
Gebt „Lizard" als Code ein und Euer Team verfließt mit dem Hintergrund.

Der Code „Reptil" bewirkt den selben Effekt beim gegnerische Team.

Sehhilfe
Wenn Ihr den Code „Eyepatch" eingebt, tragen die Spieler eineAugenklappe.

Wenn Ihr „Monocle" eingebt, dann tragen die Spieler eine Brille.

Neue Spieler zu Auswahl
Gebt „Prisoners" als Code ein und die Namen der Programmierer erscheinen in der Free-Agent-Liste.

Neue Spieler tragen eine EA-Mütze
Wenn Ihr „Toque" als Code eingebt, dann tragen die neu kreierten Spieler eine Mütze von Electronic-Arts.

Teddy-Bear-Spieler
Gebt „Pin rocks" als Code ein. Als Antwort auf die erscheinende Frage wählt Ihr „He's both" aus. Eine neue Option namens „The Lovable Pin" erscheint. Aktiviert die Optionen „Halloween-costumes" und „The Lovable Pin", um alle Spieler in Kuscheltiere zu verwandeln.

Bonus-Teams
Begebt Euch in den Rosters-Bildschirm und wählt die Option „Create Custom Team" aus. Gebt eine der folgenden Schauplätze und Team-Namen ein, um das entsprechende Team erscheinen zu lassen.

Schauplatz	Team-Name
EA	Europals
Hitmen	Coders
Hitmen	Earplugs
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels
QA	Campers
QA	DBuggers
QA	Testtubes
TNT	Blasters

ONE
PlayStation/ US-Version
Verschiedenes

Debug-Menü
Wenn Ihr „HEYBUDDY" als Paßwort eingebt, aktiviert Ihr das Debug-Menü.

Alle Waffen
Wenn Ihr „Maxpower" als Paßwort eingebt, dann erhaltet Ihr von Anfang an alle Waffen zur Auswahl.

Level-Codes

Level 02:	DIYGIXRA
Level 03:	KCSVJTJB
Level 04:	RWLKLPBC
Level 05:	YQFZMLTC
Level 06:	FLZNOHLD

Level-Anwahl
Wenn Ihr als Paßwort „Hevyfeet" eingebt, könnt Ihr alle Level anwählen.



RayStorm
PlayStation/ US-Version
Verschiedenes

Stage-Select
Um den Level auswählen zu können, spielt Ihr das Spiel im Combat-Mode (Arcade-Mode) durch.

Extra-Schiffe
Um 13 zusätzliche Schiffe zu bekommen, spielt Ihr das Spiel im Combat-Mode (Extra Mode) durch.



Fantastic Four
PlayStation/ PAL-Version
Verschiedenes

Versteckte Optionen
Um die versteckten Optionen, Unverwundbarkeit und Level-Skip, im Auswahl-Bilschirm freizuschalten, bringt Ihr den Cursor über den Menü-Punkt „Trainings-Mode" im Optionsmenü und drückt L1+L2+R1+R2.

Runden anwählen
Wenn Ihr die versteckten Optionen freigeschalten habt, aktiviert Ihr den Menü-Punkt Level-Skip und startet das Spiel. Während des Games drückt Ihr L1+L2+R1+R2, um das Stage-Select-Menü auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen. Wenn Ihr einen Level ausgewählt habt, dann verlaßt Ihr den Pausen-Modus wieder, um in das Spiel zurückzukehren und in dem neuen Level weiterzuspielen.



Soul Edge
PlayStation/ PAL-Version
Platinum-Edition

Han Myong

Wenn Ihr den versteckten Charakter Han Myong spielen möchtet, beachtet folgendes: Spielt das Game mit einem normalen Charakter im Arcade-Mode durch, so daß Ihr Soul Edge anwählen könnt. Jetzt spielt Ihr das Spiel im Arcade-Mode mit Hwang durch und dann noch einmal dasselbe mit Seung Mina. Jetzt solltet Ihr Han Myong anwählen können, wenn Ihr nach rechts scrollt. Vergeßt nicht, Euren Spielstand zu sichern, da sonst die Arbeit umsonst war.

WipeOut 2097
PlayStation/ PAL-Version
Platinum-Edition

Um die folgenden Cheats zu aktivieren, sollt Ihr L1+R1+SELECT während der Eingabe der Tastenkombination gedrückt halten.
Piranha-Ship: X, X, X, X, ○, △, □
Phantom-Class: △, △, △, ○, ○, ○
Track-Cheat: □, ○, △, ○, □ (Ihr könnt alle Strecken im Schwierigkeitsgrad „Easy" spielen)

Um folgende Codes zu einzugeben, aktiviert Ihr den Pause-Modus und haltet L1+R1+SELECT. Jetzt gebt Ihr eine der folgenden Tastenkombinationen ein.
Mini-Gun:
□,○,X,□,○,X,△
Unendlich Energie:
△,X,□,○,△,X,□,○
Unendlich Waffen:
X,X,□,□,○,○,△
Unendlich Zeit:
△,□,○,X,△,□,○,X

Folgende Tastenkombinationen gebt Ihr im Optionsmenü ein.
Zugriff auf Arcade Challenge 1:
□,○,□,△,○,△,△,○,□,□,□,△,X,□
Zugriff auf Arcade Challenge 2:
□,○,□,△,○,△,X,□,X,△,△,X,○,○
Phantom-Class, Piranha Schiff, zwei versteckte Extrastrecken (Vostok Island, Spilskinanke), alle Golden- Awards:
□,○,□,△,○,△,X,□,X,○,□,△,X,□

□,○,□,△,○,△,X,△,○,○,△,X,X,□

Kleine Tiere anstatt von Raumschiffen

Haltet L1+R2+SELECT+START während des Ladevorgangs solange gedrückt, bis der Bildschirm mit den Menüs erscheint.

Alle acht Strecken

Um alle acht Strecken zur Auswahl zu haben, haltet Ihr L1+R1+SELECT im Hauptmenü und drückt dann □,○,△,○,□

Turbo-Start

Um den perfekten Start hinzulegen, solltet Ihr das Gas im vorletzten Abschnitt der Anzeige halten, bis die Stimme „GO" sagt.



WCW Nitro
PlayStation/ PAL-Version
Cheat

Große Hände, Füße und Köpfe

Wenn Ihr diesen Code eingegeben habt, dann haben alle Wrestler überdimensionale Hände, Füße und Köpfe:
R2,R2,R2,R2,R2,R2,R2,R1,SELECT



Jet Moto 2
PlayStation/ PAL-Version
Alle Strecken

Geht in das Optionsmenü, stellt den Schwierigkeitsgrad auf „Master" ein und verlängert die Rennen auf fünf Runden.
Geht in das Charakter-Auswahlmenü für einen Spieler, bringt den Cursor über „Li'l Dave" und drückt X.
Kehrt zum Titelbildschirm zurück und gebt ○,○,○,○,R2,R1,L2,L1 innerhalb von vier Sekunden ein. - Geht in das Optionsmenü zurück und stellt die Anzahl der Runden pro Rennen auf drei Runden zurück.
Geht in das Charakter-Auswahlmenü für einen Spieler, bringt den Cursor über Wild Ride und drückt X.
Geht wieder in den Titelbildschirm und gebt ○,○,○,○,□,R2,○,L2 innerhalb von vier Sekunden ein.
Begebt Euch in das Optionsmenü, stellt den Schwierigkeitsgrad auf „Amateur" ein und schaltet die Turbos aus.
Geht in das Charakter-Auswahl-Menü für einen Spieler, bringt den Cursor auf Bomber und drückt X.
Geht wieder in den Titelbildschirm und gebt ○,○,○,○,○,○,○,○ innerhalb von vier Sekunden ein.
Geht ein letztes Mal in das Options-Menü, stellt den Schwierigkeitsgrad auf „Professional" ein und schaltet die Turbos wieder an.
Geht zum Titelbildschirm zurück und gebt R2,R1,L1,L2,R2,R1,L1,L2 innerhalb von vier Sekunden ein.

Als Enigma fahren

Geht in das Optionsmenü, stellt den Schwierigkeitsgrad auf „Master" ein und verlängert die Anzahl der Runden auf sechs. Geht in den Titelbildschirm und drückt ○,□,○,△,○,○,L1,R1 innerhalb von vier Sekunden .



FIFA: Road To The World Cup '98
PlayStation/ PAL-Version
Codes

Maximale Spielereigenschaften:
L1,L2,X,□,X (im Player-Edit-Screen)
Editierbare Bank-Roll:
□,X,□,L2,L1 (im Club-Transfer-Screen)

Big-Head-Mode

Im Player-Edit-Screen verändert Ihr den Namen eines Spieler in „eac". Jetzt wählt Ihr die Special-Option, um den Cheat zu aktivieren.

Weitere Spielernamen:

Dive-Mode: johnny atomic
Crazy-Ball-Mode: dohdohdoh
Eine unsichtbare Mauer: surlofus
Hot-Potato-Mode: xplay
Verrückte Bewegungen der Spieler: footy



Skullmonkeys
PlayStation/ US-Version
Level-Codes

Um in den Monkey-Shrines-Level zu gelangen, gebt Ihr als Level-Paßwort X,R2,□,X ein.
Letzter Level:
X,△,X,X,R1,□,○,X,L1,X

Alle Full-Motion-Videos ansehen

Gebt eine der folgenden Tastenkombinationen ein, um die Videosequenzen anzusehen.
Sequenz 01:
○,L1,X,△,□,X,X,X,L1,R1
Sequenz 02:
○,R1,□,△,L1
Sequenz 03:
X,R2,□,X
Sequenz 04:
□,R1,□,X,X,X,○,○
Sequenz 05:
X,△,X,X,R1,□,○,X,L1,X

Maximale Anzahl Leben

Pausiert das Game und gebt L1,△,○,○,○,SELECT,□,○ ein.

Free Halos

Geht in den Pause-Modus und drückt R2,○,○,○,○,○,○,○.



Red Asphalt
PlayStation/ PAL-Version
Verschiedenes

Die Farben der Autos verändern

Im Hauptmenü haltet Ihr R1 und drückt □,Δ oder O, um drei neue Farbschemen zu erhalten.

Größere Autos

Im Hauptmenü haltet Ihr L2+R2 und drückt O,O,O,□,□, um die Größe der Autos zu verändern

Kleinere Autos

Im Haupt-Menü haltet Ihr L1+R1 und drückt O,O,O,O,O, um die Autos schrumpfen zu lassen.

Bonus-Auto

Im Hauptmenü haltet Ihr L2 und drückt O,O,O,O,□,O,X,Δ. Jetzt findet Ihr unter dem Menü-Punkt „Race" ein Cheat-Menü. In der Option „Car" findet Ihr ein neues Auto, das Ihr zum Spielen anwählen könnt.



Ridge Racer Revolution
PlayStation/ PAL-Version
Platinum-Edition

360 Grad-Drehungen

Bringt den Cursor über die Select-Option und haltet □+X+SELECT gedrückt. Wählt die Strecke, Euer Auto und die Getriebeart mit der START-Taste aus. Jetzt geht Ihr über den Menüpunkt START, haltet □+X+SELECT immer noch gedrückt und drückt die START-Taste, um das Spiel zu beginnen. Haltet die Tasten aber so lange, bis das Rennen beginnt. Ihr werdet aufgefordert, 360 Grad-Drehungen in den Kurven auszuführen. Die Qualität dieser Manöver wird mit einem Wertungsschema auf einer Skala zwischen 0 und 100 bewertet.

Acht zusätzliche Autos

Um neue Autos zur Auswahl zu haben, solltet Ihr alle Gegner in Galaga´88 während des Ladevorgangs abschießen. Wenn Ihr Euren Spielstand speichert, bleiben Euch die Autos auch in Zukunft weiter zur freien Auswahl zur Verfügung.

Buggys

Während des Ladevorgangs bei Galaga´88 wartet Ihr auf den Schriftzug „That Is Galactic Dancing,'" und haltet L1+R1+O+SELECT gleichzeitig gedrückt. Wenn die Gegner anfangen, Euch zu attakieren, haltet Ihr diese Tasten weiterhin und drückt zusätzlich die Δ-Taste. Hierfür erhaltet Ihr einen Laserstrahl. In den Rennen fahrt Ihr jetzt mit Buggys.

Lichtquelle bewegen

Im Titelbild haltet Ihr L1+R1. Jetzt könnt Ihr mit den Richtungstasten die Lichtquelle frei bewegen.

Externe Ansicht verändern

Aktiviert während des Spiels den Pause-Modus, haltet die Δ-Taste und drückt L1 oder R1, um die Außenansicht zu zoomen. Wenn Ihr L1+R1 drückt, stellt Ihr den Grundzustand wieder her.

Mirror-Mode

Startet das Rennnen, fahrt ein paar Meter und dreht Euch um. Fahrt in die Richtung aus der Ihr gekommen seid, und rast in die Mauer vor Euch hindurch. Jetzt fahrt Ihr die Strecke spiegelverkehrt.

Alle Strecken entgegengesetzt fahren

Wenn Ihr den ersten Platz in allen drei Schwierigkeitsstufen gewonnen habt, bekommt Ihr die Möglichkeit angeboten, die Strecken in verkehrter Richtung zu fahren.

Geheimer Bonus

Während des Ladevorgangs von Galaga'88 wartet Ihr so lange ohne einen Schuß abzugeben, bis alle 40 Gegner an Euch vorbeigeflogen sind und ein Score von 0 angezeigt wird. Ein kleines Feuerwerk blitzt auf und die Worte „Secret Bonus" erscheinen auf dem Bildschirm. Wenn das Spiel geladen ist, wählt Ihr die Option „Other" und bekommt dort die Möglichkeit, vier verschiedene Tageszeiten einzustellen (morgens, tagsüber, abends, nachts).

Ebenso bekommt Ihr diese Option zur Auswahl gestellt, wenn Ihr alle sechs Rennen als Erster beendet.

Versteckte Autos

Wenn Ihr den ersten Platz in allen drei Schwierigkeitsstufen gewonnen habt, müßt Ihr bestimmte Autos auf den jeweiligen Strecken im Time-Trail-Mode besiegen. Benutzt Euren Rückspiegel, um sie jedesmal zu rammen, wenn sie versuchen zu überholen. Insgesamt habt Ihr jetzt zusammen mit den acht zusätzlichen Autos 15 Autos zur Auswahl.
Schwierigkeitsstufe:
Novice: Black Griffon
Intermediate: Kid Car
Expert: White Angle

Rückspiegel ein/ausblenden

Wenn Ihr in der Innenansicht ein Rennen fahrt, könnt Ihr den Rückspiegel an- bzw. ausschalten, indem Ihr die START-Taste drückt, um in den Pausen-Modus zu gelangen. Dort drückt Ihr Δ+L1, um den Rückspiegel auszublenden und ein weiteres Mal Δ+L1, um ihn wieder einzublenden.



Soviet Strike
PlayStation/ PAL-Version
Platinum-Edition

Größerer Schaden:
DRBENWAY
Weniger Spritverbrauch:
VULTURE
Unendlich Leben:
ELVISLIVES
Unendlich Sprit:
EARTHFIRST, MOUNTAN-DEW
Unendlich Munition:
STRANGELUV
Unendlich Munition, Sprit und Energie:
MIDNIGHOIL
Unendlich Munition, Sprit und Versuche:
FUGAZI
Unendlich Munition, Sprit, Versuche und weniger Schaden:
THEBIGBOYS
Bessere Grafik:
DAVEDITHER
Vier Continues:
SADISSA
Sieben Continues im ersten Level:
NOSFERATU
Alle schießen auf den Hubschrauber:
ANGRYLOCAL
Niemand greift an:
QUAKER
Niemand kann schießen:
GHANDI
Unendlich Rüstung:
IAMWOMAN

Level-Codes:
Level 01: ......WORSTCASE
Level 02: .....GRANDTHEFT
Level 03: ....GROZNEY
Level 04: ......CHERNOBYL
Level 05: ....CIVILWAR



MDK
PlayStation/ US-Version
Unverwundbarkeit

Startet das Spiel und geht in den Pause-Modus. Hier drückt Ihr L1,O,□. Verlaßt den Pause-Modus wieder und aktiviert ihn sofort wieder. Drückt O,Δ,Δ,O,O,O,O,L1.



Megaman 8
PlayStation/ JAP-Version
FMV-Sequenzen

Im Titel-Bildschirm bringt Ihr den Cursor über den Menü-Punkt „Bonus-Mode", haltet L1+R1 und drückt die START-Taste. Die Option Animation-Test erscheint unter dem Menü-Punkt „Voice-Test".

Resident Evil II
Komplett-Lösung
Leon A-Plot

BILD 01


BILD 02


BILD 03


BILD 04

BILD 05


BILD 06

Nachdem Ihr den beeindruckenden Vorspann bewundert habt, bleibt Euch nicht viel Zeit zum Ausruhen. Laßt Eure Waffe stecken und versucht, die Zombies zu umgehen. Lauft die Straße hinunter, biegt in die Gasse ein und betretet den „Kendo"-Waffenladen. Nach dem Gespräch mit dem Besitzer sammelt Ihr die Munition in den Regalen ein. Erledigt die Zombies und denkt daran, daß sie erst endgültig liegen bleiben, wenn die rote Blutlache erscheint. Nehmt dem Ladenbesitzer die Shotgun aus der Hand (Bild 1). Verlaßt den Laden durch den Hinterausgang. Lauft am Basketballfeld vorbei und schnappt Euch die Munition aus dem Lieferwagen. Geht dann quer über das Basketballfeld und geht durch das Gitter (Tip: Hebt Euch auf jeden Fall drei Schüsse für die Shotgun auf. Ihr werdet sie später dringend brauchen!). Lauft den Weg weiter, bis Ihr zu den Müllcontainern kommt (Bild 2). Ihr findet in den Mülltonnen Munition. Erledigt die Zombies von dem Container aus. Geht den Weg weiter und durch das Gitter durch. Lauft dann über die Straße an den Zombies vorbei und steigt in den Bus. Nehmt die Munition aus der Tasche und metzelt die Monster nieder. Verlaßt den Bus durch die Vordertür. Lauft über die Straße und geht durch das Gitter zur Polizeistation. Nehmt die Treppe nach unten, um zwei Zombies im Garten zu umgehen. Auf der anderen Seite findet Ihr im Blumenkübel das erste Heilkraut (Bild 3). Betretet dann die Polizeistation durch den Haupteingang. Geht durch die zweite Tür links (alle anderen sind sowieso zu). Hier erhaltet Ihr eine Codekarte von einem Typen, der Will Smith verdächtig ähnlich sieht (abgesehen von dem Loch im Bauch). Sammelt dann an der Rezeption die Munition ein und aktiviert dort den Computer. Mit der Codekarte öffnet Ihr die beiden anderen Türen. Geht dann durch die Doppeltür im Bild 4. Hier findet Ihr die erste Kiste. Ihr solltet Euch von den Farbbändern und Eurem Messer trennen. Ja, aber, werden jetzt einige von Euch sagen, was soll ich machen, wenn ich irgendwann nix mehr zum ballern habe? Tja, Jungs, wenn Ihr nichts mehr zum ballern habt, habt Ihr das Spiel sowieso schon verloren. Also macht das einfach. Rechts auf der Bank geht Ihr dann das Memorandum durch und erhaltet so den Code für den Polizeisafe (2236). Hinter der Trennwand geht es weiter. Wechselt hier auf die Shotgun (wir hoffen, Ihr habt noch drei Schuß!). Der Polizist hat nicht nur seinen Kopf verloren, sondern wird von Euch auch noch seiner Munition beraubt. Lauft weiter bis zur Blutlache und genießt die Zwischensequenz. Drei Schuß (!) sollten genügen, um den „Licker" auszuschalten. Geht dann weiter in den nächsten Gang und durch die Doppeltür (Bild 5). Im Besprechungsraum entzündet Ihr mit dem Feuerzeug den Kamin in Hinterzimmer. Sammelt den roten Edelstein und die Munition rechts neben dem grünen Stuhl ein. Verlaßt den Raum wieder, nachdem Ihr den Operationsbericht durchgeblättert habt, der auf einem der Schreibtische liegt. Geht den Gang weiter entlang und befaßt Euch mit den ungehaltenen Untoten. Unter der Treppe findet Ihr wieder ein paar Heilkräuter. Hinter der Tür befindet sich das Fotolabor. In der Glasvitrine könnt Ihr Munition einsammeln. Des weiteren laßt Ihr alles Überflüssige, sprich Shotgun, Farbbänder und Edelstein, in der Kiste. Verlaßt den Raum und steigt die Treppe nach oben. Schiebt die Steinbüsten auf die farbigen Bodenfließen (Bild 6). Sie müssen aber jeweils mit dem Rücken zur Wand stehen! Sammelt dann den Edelstein ein und geht durch die Tür. Schaltet die ehemaligen Kollegen aus und betretet das Büro von S.T.A.R.S. Öffnet den Metallschrank und nehmt die Shotgun (Bild 7). An der Wand hängt eine Erste-Hilfe-Tasche, der Ihr ein „Erste-Hilfe-Spray" entnehmt (was auch immer das sein mag. Deo? Autan? Hmm.). Unter dem S.T.A.R.S.-Emblem findet Ihr auch noch Munition. Unter Chris Tagebuch liegt noch die Einhorn-Medaille. Nachdem Ihr mit Claire geredet habt, verlaßt Ihr den Raum wieder und lauft den ganzen Weg zurück in die Eingangshalle. An dem Brunnen in der Mitte setzt Ihr die Medaille ein. Nehmt den Pik-förmigen Schlüssel und geht zurück zu dem Gang mit der Blutlache. Öffnet die Tür zum Aktenraum mit dem Schlüssel. Schiebt die Leiter bis zum Ende des Ganges und holt Euch die Kurbel (Bild 8). In dem Schrank rechts von der Tür findet Ihr ein paar Farbbänder.

Geht wieder bis in den Gang vor dem S.T.A.R.S.-Büro (nutzt die Kisten, um Euch der überflüssigen Dinge zu erleichtern, wie z.B. des Edelsteins) und schließt die Tür am Ende des Ganges auf (den Schlüssel könnt Ihr dann wegwerfen). Zückt die Shotgun und zerstört die zappelnden Zombies. Im Besenschrank findet Ihr wieder Munition. Geht dann durch die heile Tür und Ihr kommt in die Bibliothek. Geht die Treppe nach oben und betretet die Halle durch die Tür. Geht auf der Balustrade nach links und durch die nächste Tür. Ihr befindet Euch jetzt im Raum mit dem Uhrwerk. Benutzt an der Öffnung die Kurbel (Bild 9). Verlaßt den Raum wieder und geht zurück in die Bibliothek.


BILD 07


BILD 08


BILD 09


BILD 10


BILD 11


BILD 12


BILD 13

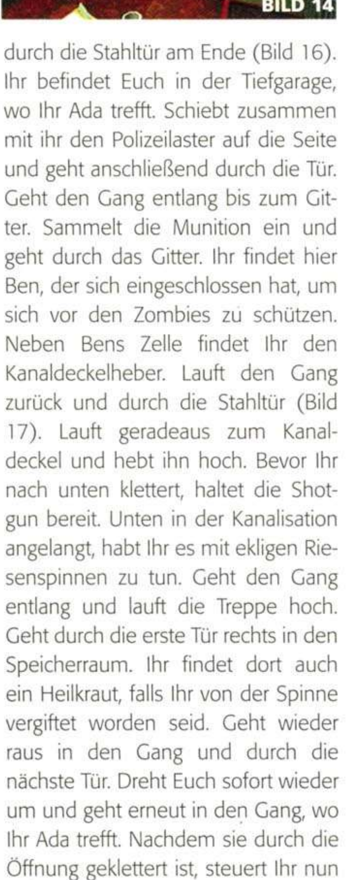

BILD 14


BILD 15


BILD 16

Lauft den Balkon entlang und Ihr brecht an der Stelle mit dem kaputten Geländer ein. Betätigt den Schalter und geht hinaus. Die Regale lassen sich nun verschieben. Stellt sie so, wie auf Bild 10 zu sehen ist, um an den Läufer-Schlüssel im Raum davor zu kommen. Verlaßt die Bibliothek durch die Doppeltür, nachdem Ihr an der Vase das rote Heilkraut eingesammelt habt. Laßt an dem Pult die Feuerleiter nach unten und lauft bis zur anderen Seite. Im Warteraum hinter der Tür findet Ihr eine Kiste sowie das Tagebuch des Sekretärs. Auf der Bank liegt ein kleiner Schlüssel. Geht durch die Tür und gleich wieder durch die Tür rechts. Lauft den Gang entlang, klaut dem toten Polizisten die Munition und laßt Euch von den Raben nicht aus der Ruhe bringen. Lauft einfach weiter bis zu der Stahltür. Ihr kommt zum Hubschrauberlandeplatz. Geht die Treppe hinunter und lauft den Hof entlang bis zum Geräteschuppen. Sammelt dort die Munition und das Ventil-Rad ein. Verlaßt den Schuppen durch die selbe Tür und lauft zurück zum brennenden Hubschrauber. Hinter dem Gitter benutzt Ihr das Ventil-Rad, um das Feuer zu löschen. Holt Euch die Munition aus dem Heli und lauft zurück zum Warteraum. Tauscht dort das Ventil-Rad mit den Edelsteinen aus der Kiste. Geht in den Gang und lauft am gelöschten Hubschrauber vorbei durch die Tür. Links neben der Steinstatue findet Ihr den Karo-förmigen Schlüssel. Setzt nun die Edelsteine in die zwei Steinbüsten ein, um den König-Schlüssel zu bekommen (Bild 11). Bevor Ihr den Raum verlaßt, schnappt Ihr Euch die Farbbänder aus der Vase und zwischen den Kisten die Shotgun-Munition. Lauft zurück zur Kiste im Warteraum und schafft Platz im Inventory. Dabei haben solltet Ihr den kleinen Schlüssel und den Karo-Schlüssel. Klettert nun die Feuerleiter hinunter.

Lauft durch die Doppeltür und öffnet das kleine Tischchen in der Ecke mittels des kleinen Schlüssels (Bild 12). Ihr findet wertvolle Munition darin. Lauft weiter bis zu dem Gang mit der Treppe. Ihr könnt die Tür rechts hinten, die Ihr auf Bild 13 seht, mit dem Karo-Schlüssel öffnen. Vorsichtig, dahinter lauern Euch ein paar echt schlecht gelaunte Untote auf! In der hinteren Reihe findet Ihr in einem der Schließfächer eine Filmrolle, die Ihr im Fotolabor entwickeln könnt. In den vorderen Schließfächern findet Ihr Munition. Geht jetzt zurück in den Raum, in dem Ihr Euren verwundeten Kollegen zurückgelassen habt (Ihr wißt schon, der, der Will Smith so ähnlich sieht) und blast ihm nach seiner Mutation die Rübe weg. Sammelt dann den Herz-Schlüssel ein. Außerdem findet Ihr in dem kaputten Spind noch Munition. Lauft zurück in die Eingangshalle und geht durch die einzige Tür, die Ihr noch nicht betreten habt. Sammelt neben dem Getränkeautomat das Heilkraut auf und geht durch die Doppeltür. Im Büro dahinter heißt es wieder „Schlachtet die Mutanten". Geht dann in das abgetrennte Büro und öffnet dort den Safe mit der oben genannten Nummer - 2236 (Bild 14). Sammelt den Plan sowie die Munition auf. Vergeßt nicht die Heilkräuter hinter dem Schreibtisch! Durchquert komplett den Raum und erleichtert den toten Polizisten um seine Munition. Geht dann weiter durch die Tür am Ende des Ganges, die Ihr mit dem Herz-Schlüssel öffnet (Bild 15). Lauft den Gang entlang bis zur Treppe. Im Regal dahinter findet Ihr Munition. Geht dann die Treppe nach unten und erledigt die Tölen in den Gängen (insgesamt drei). Außerdem befinden sich dort viele Türen. Geht als erstes



durch die Stahltür am Ende (Bild 16). Ihr befindet Euch in der Tiefgarage, wo Ihr Ada trefft. Schiebt zusammen mit ihr den Polizeilaster auf die Seite und geht anschließend durch die Tür. Geht den Gang entlang bis zum Gitter. Sammelt die Munition ein und geht durch das Gitter. Ihr findet hier Ben, der sich eingeschlossen hat, um sich vor den Zombies zu schützen. Neben Bens Zelle findet Ihr den Kanaldeckelheber. Lauft den Gang zurück und durch die Stahltür (Bild 17). Lauft geradeaus zum Kanaldeckel und hebt ihn hoch. Bevor Ihr nach unten klettert, haltet die Shotgun bereit. Unten in der Kanalisation angelangt, habt Ihr es mit ekligen Riesenspinnen zu tun. Geht den Gang entlang und lauft die Treppe hoch. Geht durch die erste Tür rechts in den Speicherraum. Ihr findet dort auch ein Heilkraut, falls Ihr von der Spinne vergiftet worden seid. Geht wieder raus in den Gang und durch die nächste Tür. Dreht Euch sofort wieder um und geht erneut in den Gang, wo Ihr Ada trefft. Nachdem sie durch die Öffnung geklettert ist, steuert Ihr nun Ada ein Stückchen. Lauft durch den Raum und erledigt draußen die Köter. Fahrt mit dem Aufzug nach unten und sammelt dort die Shotgun-Munition ein. Fahrt nach oben und geht durch die verbliebene Tür. Klettert nach unten in das Wasserbecken und verschiebt die Kisten so wie auf Bild 18. Klettert nach oben und füllt das Becken mit Wasser, in dem Ihr die Konsole benutzt. Lauft über die Kisten und schnappt Euch auf der anderen Seite den Kreuz-förmigen Schlüssel. Geht jetzt zurück zum Ausgangspunkt. Als Leon sammelt Ihr den Schlüssel sowie die Munition ein und geht dann zurück in den Gang mit den vielen Türen. Ihr trefft dort auf zwei „Licker". Öffnet dann die Schwingtür mit dem Kreuz-Schlüssel (Bild 19) und betretet den Obduktionsraum. Lauft zum Schrank hinten links und schnappt Euch die rote Codekarte. Sobald Ihr diese genommen habt, erwachen die Zombies zum Leben (sofern das noch möglich ist). Ihr wißt, was zu tun ist: immer schön hoch zielen. Geht wieder raus in den Gang und durch die Doppeltür


BILD 17


BILD 18


BILD 19


BILD 20


BILD 21


BILD 22


BILD 23


BILD 24


BILD 25


BILD 26


BILD 27


BILD 28

(Bild 20) in den Maschinenraum. Lauft nach links hinten zur Schalttafel und drückt die Schalter wie folgt: hoch-runter-hoch-runter-hoch. Für den Raum nebenan habt Ihr somit den Kartenleser aktiviert. Benutzt die Codekarte, um den Waffenraum betreten zu können. Versorgt Euch mit Munition! In einem der Spinde findet Ihr eine Maschinenpistole und eine Tasche, die Euer Inventory um zwei Plätze erweitert. Aber aufgepaßt: Wenn Ihr die Sachen im A-Plot mitnehmt, liegen sie im B-Plot nicht mehr da. Es ist Eure Entscheidung. Verlaßt den Raum und geht zurück, bis Ihr wieder die Treppe hochgelaufen seid. Geht durch die Tür links hinten, die Ihr mit dem Kreuz-Schlüssel öffnet. In einem Spind findet Ihr Munition und auf dem Nachttisch die Magnum. Geht zurück bis zu dem Raum mit dem Getränkeautomat und geht dann weiter den Gang entlang (Bild 21). Achtet darauf, daß Ihr den Karo- und den Kreuz-Schlüssel im Gepäck habt. Hinter der Tür lauern wieder mehrere Zombies.

Öffnet die nächste Tür und schnappt Euch das „Heil-Spray" auf dem Tisch. Im Regal findet Ihr den Turm-Schlüssel. Verlaßt den Raum wieder und betretet den nächsten. Verarbeitet den „Licker" zu Haschee und greift Euch den kleinen Schlüssel. Geht danach durch die letzte Tür und Ihr steht im Presseraum. Entzündet den Ofen (Bild 22). Entzündet dann die Wandfackeln in der Reihenfolge mitte-rechts-links. Sammelt das Zahnrad auf, das aus dem Bild gefallen ist, sowie die Filmrolle. Geht zurück in die Halle und klettert die Feuerleiter nach oben. Geht dann in die Bibliothek. Hinter der Tür auf der anderen Seite befindet sich ein Tischchen, das sich mit dem kleinen Schlüssel öffnen läßt. Darin findet Ihr ein Erweiterungsset für Eure Pistole. Geht dann in der Biblothek die Treppe nach oben in den Raum mit dem Uhrwerk. Geht dort weiter die Treppe nach oben und setzt dort das fehlende Zahnrad ein (Bild 23). Rechts neben Euch öffnet sich die Wand; dahinter findet Ihr den Springer-Schlüssel. Ihr werdet gefragt, ob Ihr den staubigen Schacht nach unten


BILD 29

springen wollt. Antwortet mit Ja, um Euch eine Menge Ärger zu ersparen und sofort im Gang vor den Zellen zu stehen. Nachdem Ihr die Zwischensequenz gesehen habt, lauft Ihr durch die Kanalisation zurück bis zu der Tür auf Bild 24. Haltet die Magnum bereit, denn damit ist der leckere Zwischenendgegner hinter der Tür am leichtesten zu besiegen. Setzt auf der anderen Seite des Raumes Eure Schachfiguren-Schlüssel in die Schalttafel ein. Geht durch die Tür und Ihr trefft erneut auf Ada. Geht dann durch das Stahlschott und folgt dem Gang, bis Ihr zu dem Kontrollraum kommt. In den Schränken findet Ihr allerlei Goodies. Schiebt den großen Spind zur Seite, um in den Lagerraum zu kommen (Bild 25). Geht die Leiter nach unten, entzündet die zwei Öllampen und sammelt die Munition auf. Bevor Ihr oben mit dem Aufzug nach unten fahrt, solltet Ihr darauf achten, daß Ihr das Ventil-Rad dabei habt. Nach der Schießerei mit der Doktorin übernehmt Ihr wieder die Steuerung von Ada. Verfolgt Dr. Birkin, bis Ihr diese eingeholt habt. Genießt die wirklich coole Zwischensequenz und lauft dann über die Stahlbrücke. Klettert die Leiter nach unten und Ihr übernehmt wieder die Rolle von Leon. Lauft zurück in den Kanal und in die Niesche links hinten. Einer der Soldaten trägt eine Wolf-Medaille bei sich, die Ihr ihm flugs abnehmt. Verlaßt die Niesche, lauft den Gang geradeaus und biegt dann von ihm aus gesehen nach links ab. Geht durch das Gitter, lauft den Gang weiter und klettert links in die Niesche. Betretet den Brückenkontrollraum hinter der Tür, wo Ihr das Ventil-Rad benutzt (Bild 26). Geht dann über die Brücke und vergeßt nicht, sie auf der anderen Seite wieder nach oben fahren zu lassen. Sammelt die Heilkräuter und die Munition ein, achtet aber darauf, daß Ihr einen Platz im Inventory freilaßt. Geht durch die Tür und den Gang entlang, bis zum Ende, wo Ihr Ada in die Kloake feuern seht. Ein riesiger Alligator greift Euch an! Lauft den Gang zurück, bis zu der Gasflasche, die an der Wand hängt. Drückt den Schalter daneben; die Flasche fällt zu


BILD 30


BILD 31



BILD 32

Boden (Bild 27). Der Alligator schnappt sich die Flasche. Lauft um die Ecke und gebt einen Schuß auf die Flasche ab (Bild 28). Lauft zurück bis zu Ada. Nach der Zwischensequenz lauft Ihr den Steg entlang bis zu dem Kontrollpult samt Leiche. Hier findet Ihr die Adler-Medaille. Lauft zurück zum Brückenkontrollraum, laßt die Brücke runter, geht hinüber und verlaßt den Raum. Hinter dem Wasserfall findet Ihr eine Schalttafel, in die Ihr die Medaillen einsetzt (Bild 29). Lauft den Steg entlang, bis Ihr zur Seilbahn gelangt. Schaltet diese mit Hilfe des Kontrollpultes ein und steigt ein. Gegen die Klauen, die durch die Decke kommen, wehrt Ihr Euch mit Eurer Pistole. Am Ende der Fahrt geht's hinaus und Ihr sammelt den Waffenschrankschlüssel ein (Bild 30). Verlaßt die Seilbahnstation und macht Euch auf ein schönes Zombie-Gemetzel in den Gängen dahinter gefaßt. Die Gänge scheinen verwinkelt zu sein, es ist aber nur ein Weg möglich. Sammelt bei der Leiche auf Bild 31 das Erweiterungsset für die Shotgun ein. Hinter der Stahltür geht es mit den Gängen weiter. Wenn Ihr durch seid, müßtet Ihr vor einer Leiter stehen, die Ihr nach oben klettert. Ihr kommt in einen Speicherraum, in dem Ihr Euch auch kräftig mit Items eindeckt. Den Schlüssel sowie das Ventil-Rad könnt Ihr getrost in der Kiste lassen. Im Lokschuppen findet Ihr bei den Fässern - na, was schon -


BILD 33


BILD 36



BILD 37


BILD 38


BILD 34


BILD 35

Munition. Steigt dann in die Lok und schnappt Euch den Schlüssel, der am Schlüsselbrett hängt. Verlaßt die Lok und benutzt den Schlüssel am Kontrollpult (Bild 32). Leon und Ada steigen von alleine in die Lok ein, und Euch wird eine Full-Motion-Video-Sequenz präsentiert. Leon ist jetzt richtig sauer, weil irgend so ein dahergelaufener Untoter Ada verletzt hat, so daß er die Custom Shotgun zückt, die Lok verläßt und auf Rache sinnt. Diese Mutation hat es allerdings in sich, es ist nämlich Ex-Doktor-Birkin. Nachdem Ihr ihn erledigt habt, steigt Ihr wieder in die Lok und bringt Ada in den Wachraum. Wenn Ihr wieder die Kontrolle habt, durchforstet Ihr den Raum nach Munition und Heilkräutern und verlaßt ihn dann. Geht durch die Tür und Ihr kommt über einen Steg in einen Kontrollraum (Bild 33). Geht dann über den blauen Steg und den folgenden Gang (East Area) entlang bis in den Kühlraum. Nehmt das Spray und die Sicherungshalterung. Setzt diese in den Computer ein (Bild 34). Nehmt dann die Hauptsicherung und setzt sie im Kontrollraum ein. Geht dann den roten Steg entlang in die West Area. Biegt nach rechts ab und lauft durch die Tür. Im Spind dahinter findet Ihr einen Flammenwerfer. Benutzt ihn, um die Pflanze wegzubrennen (Bild 35). Durch den Lüftungsschacht gelangt Ihr in den nächsten Raum, wo auch zwei „Licker" warten. Im Schrank findet Ihr Munition für die Shotgun. Geht durch die Tür in den Gang, nehmt den Flammenwerfer zur Hand und öffnet das große Rolltor. Heizt den zwei Ekelpaketen tüchtig ein und lauft weiter bis zu dem Balkon, wo ein weiterer Vertreter der Familie der Ficus Zombicus wartet. Dann die Leiter nach unten klettern und durch den Gang gehen. Der Weg führt Euch in den Monitorraum. Nehmt hier aus der Kiste den Waffenschrankschlüssel. Lauft jetzt weiter, bis Ihr vor der Tür zum Labor steht (Bild 36). Dahinter steht der Waffenschrank, den Ihr am Licht darüber erkennt. Nehmt das nächste Erweiterungsset für die Magnum an Euch und holt Euch die Codekarte für das Labor, die auf einem Tisch liegt. Verlaßt das Labor und lauft in den Alien-mäßigen Gang auf der anderen Seite. Dort benutzt Ihr die Codekarte. Brennt die kleinen Viecher vor dem Computer mit dem Flammenwerfer weg, um ungehindert an das Keyboard zu kommen. Als User-Name gebt Ihr „GUEST" ein, um einen Raum zugänglich zu machen, der dann im B-Plot betreten werden kann. Lauft zurück bis zu dem Kontrollraum und geht dann nochmals über den blauen Steg. Laßt das Rolltor hoch und Ihr könnt für Claries B-Plot Eure Fingerabdrücke hinterlassen. Jetzt könnt Ihr die Stahltür mittels der Codekarte öffnen (Bild 37). Drückt den Lichtschalter an der gegenüberliegenden Wand, um auf dem OP-Tisch die MO-Disk zu finden. Vergeßt auch die anderen Items nicht. Draußen erwartet Euch Dr. Birkin. Nach dem Gespräch lauft Ihr Richtung Monitorraum. Ihr trefft Ada jetzt ein letztes Mal. Setzt die MO-Disk an dem Terminal auf Bild 38 ein. Im Monitorraum solltet Ihr Euch mit der Magnum bewaffnen und soviel „Heilsprays" mitnehmen, wie Ihr könnt. Dafl Ihr hier natürlich speichert, versteht sich von selbst. Geht nun durch die Tür, die Ihr mit der MO-Disk geöffnet habt. Im großen Raum drückt Ihr den Schalter rechts vom Aufzug. Jetzt kommt ein wirklich garstiger Endgegner, den Ihr natürlich mit viel Munitionsaufwand erledigen müßt. Habt Ihr ihn zu seinen geklonten Ahnen geschickt, fahrt Ihr nur noch mit dem Aufzug nach unten und lauft den Gang entlang. Gratulation, Ihr habt den A-Plot mit Leon gemeistert! Genießt die Endsequenz und macht Euch bereit, Resident Evil 2 im Claire B-Plot durchzuspielen...

Claire B-Plot

Wie mit Leon fangt Ihr auf der zombieverseuchten Hauptstraße an - allerdings auf der anderen Seite. Umgeht die Zombies und findet Euren Weg zum Hinterhof

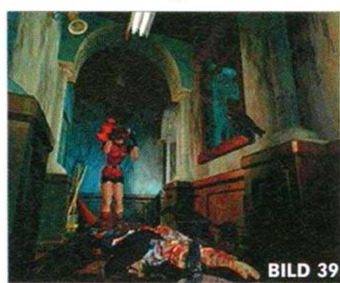

BILD 39


BILD 40

der Polizeistation. Lauft nach rechts zum Pförtnerhäuschen, um dort den Schlüssel für den Heizungsschuppen zu finden. Sammelt die Munition ein und verlaßt ihn wieder auf der anderen Seite. Lauft den Hof entlang und die Treppe hoch zur Hubschrauberplattform. Schaut die Rendersequenz an und Ihr wißt, warum der Heli abgestürtzt ist. Geht durch die Stahltür und den Gang entlang. Den toten Polizisten könnt Ihr seiner Munition erleichtern (Bild 39). Geht den Gang weiter, bis Ihr zum Warteraum kommt (die rechte Tür). Durchquert den kleinen Gang davor schnell, da Euch wieder zwei „Licker" erwarten. Nutzt die Kiste, um Euch von Überflüssigem zu entledigen. Geht raus in die Halle, lauft komplett um die Empore herum und erwehrt Euch dabei der untoten Brut. Aus dem Wappen auf Bild 40 könnt Ihr die Einhorn-Medaille herausnehmen. Laßt die Feuerleiter herunter und klettert hinab in die Halle. Auf dem Tresen der Rezeption findet Ihr den Granatwerfer. Setzt die Medaille in den Brunnen ein und Ihr erhaltet den Pik-Schlüssel. Begebt Euch dann erneut Richtung Warteraum. Geht in den kleinen Gang und sagt den „Licker" mit Eurem Granatwerfer „Guten Tag". Geht in den Gang mit den Raben und geht durch die Tür zur Außentreppe, die ins Untergeschoß führt. Begebt Euch in das große Büro und sammelt dort das Ventil-Rad ein (Bild 41). In dem angrenzenden Büro könnt Ihr Munition sowie Heilkräuter (hinter dem Schreibtisch) aufsammeln und außerdem den Safe mit der Kombination 2236 öffnen. Ihr findet den Plan der Station und Munition für den Granatwerfer. Geht zum Hubschrauberlandeplatz und löscht den Heilkopter, indem Ihr das Ventil-Rad benutzt. Holt Euch die Munition aus dem Helikopter und geht wieder durch die Stahltür. Das „Ding", das abgeworfen wurde und Euch das Leben schwer


BILD 41


BILD 42


BILD 43


BILD 44


BILD 45


BILD 46


BILD 47


BILD 48


BILD 49

macht, ist ein sogenannter „Tyrant". Unser Tip: Laßt Euch nicht auf ein Gefecht ein - er verträgt sechs (!) Schuß mit der Säuregranatmunition. Also laßt Euch einmal treffen und wenn er zum großen Schlag ausholt, lauft an ihm vorbei. Geht am gelöschten Hubschrauber vorbei in den Raum mit der Steinstatue. Ihr findet hier links die Codekarte für den Computer in der Halle (Bild 42). Benutzt diese, um alle Türen, die von der Halle abgehen, zu öffnen. Geht dann durch die Doppeltür und zerlegt die Zombies dahinter. Das Tischchen in der Ecke kann von Claire leicht mit ihrem Dietrich geöffnet werden. Ihr findet ein Heilspray. Geht in den Gang mit der Blutlache und öffnet die Tür zum Aktenraum mit dem Pik-Schlüssel (Bild 43). Schiebt wie mit Leon die Leiter an den Schrank und steigt darauf. Ihr findet oben ein Feuerzeug. Verlaßt den Raum und geht den Gang weiter entlang. Geht durch die Doppeltür in den Besprechungsraum (Bild 44). Geht ins Hinterzimmer und entzündet das Feuer im Kamin, um an den Edelstein zu kommen (vergeßt nicht die Munition neben dem grünen Stuhl). Geht dann draußen den Gang weiter. Betretet das Fotolabor und sammelt die Munition ein. Lauft dann die Treppe nach oben zu dem Raum, wo Ihr wieder die Statuen verschiebt. Sammelt den Edelstein auf und begebt Euch zum S.T.A.R.S.-Büro, wo Ihr Leon trefft. Geht zum Waffenschrank rechts und entnehmt ihm die Armbrust (Bild 45). Auf dem Schreibtisch findet Ihr außerdem den Karo-Schlüssel. Wenn Ihr den Raum verlaßt, kommt noch ein Fax rein, das Ihr lest, bevor es weiter geht. Draußen im Gang wird ein kleines Mädchen von einem bösen, bösen Zombie-Polizisten belästigt. Helft Ihr! Rennt dem Mädchen hinterher und metzelt die Untoten im nächsten Raum nieder. Lauft dann nach rechts in den Gang und holt Euch die Munition aus dem Tisch. Das Mädchen ist weg. Geht dann den Weg zurück,


BILD 50

die Treppe hinunter und dann durch die Tür in Bild 46. In den Schließfächern findet Ihr sowohl eine Filmrolle, als auch Munition und Plastiksprengstoff. Verlaßt den Raum durch die andere Tür und sammelt im Hinterzimmer den Zünder ein (Bild 47). Kombiniert den Sprengstoff mit dem Zünder. Verlaßt den Raum durch die andere Tür und Ihr steht in der Eingangshalle. Erklimmt die Feuerleiter und geht in den Warteraum. Nehmt jetzt die Edelsteine und die Bombe mit und geht in den Raum mit der Steinstatue, wo Ihr die Edelsteine rechts und links einsetzt (Bild 48). Ihr erhaltet einen Teil eines blauen Steines. Benutzt neben dem Hubschrauber die Bombe und sprengt damit die Tür weg. Lauft den Gang entlang und betretet das Büro des Polizeichefs. Verlaßt den Raum, nachdem Ihr mit Irons geredet habt durch die andere Tür. Geht weiter in den Raum, der wie Irons Privatmuseum aussieht und betretet den hinteren Raum. Schaltet dort das Licht ein (Bild 49). Hier findet Ihr das kleine Mädchen wieder. In der Kiste könnt Ihr noch Munition einsammeln. Geht zurück in Irons Büro. Es ist leer. Auf dem Schreibtisch liegt der Herz-Schlüssel. Lauft dann den Weg zurück bis zur Außentreppe und geht unten durch die Stahltür (Bild 50). Lauft weiter und öffnet die nächste Tür mit dem Herz-Schlüssel. Sammelt die Heilkräuter ein und erledigt den Köter. Geht den Gang weiter bis zur Treppe. Im Regal findet Ihr Munition. Steigt die Treppe hinab und lauft weiter, bis zu der Doppeltür auf Bild 51. Geht hindurch, sammelt die Kräuter ein und erledigt im Hinterhof die zwei Hunde. Geht den Gulli hinunter in die noch im Bau befindliche Kanalisation. Betretet die erste Tür. Ihr steht in einem Speicherraum samt Kiste. Ihr wißt, was zu tun ist. Wieder draußen, läuft Euch wieder Sherry über den Weg. Jetzt folgt eine Sequenz, in der Ihr das Mädchen steuert. Fahrt mit dem Aufzug nach oben. Da Sherry so


BILD 51


BILD 52


BILD 53

klein ist, können die Zombies Euch nicht packen. Lauft also schnell an ihnen vorbei nach rechts in den Raum mit dem Wasserbecken. Schiebt unten wieder die Kisten ganz an die Wand. Laßt dann das Wasser ein und geht über die Kisten zur anderen Seite. Dort sammelt Ihr den Kreuz-Schlüssel auf (Bild 52). Fahrt dann mit dem Aufzug nach unten. Ihr übernehmt wieder die Rolle von Claire. Lauft wieder in den Gang mit den vielen Türen und betretet den Obduktionsraum mit dem Kreuz-Schlüssel (Bild 53). Erledigt die „Licker" und schnappt Euch die Codekarte für den Waffenraum. Geht jetzt in den Generatorenraum und drückt dort die Schalter in der gleichen Kombination: oben-unten-oben-unten-oben. Bevor Ihr den Raum verlaßt nehmt Euch die Munition von dem kleinen Tisch in der Ecke. Mit der Codekarte könnt Ihr jetzt in den Waffenraum gelangen. Sammelt dort natürlich die Munition auf. Wenn Ihr die Uzi und die Tasche im Leon A-Plot habt liegen lassen, könnt Ihr diese jetzt einsammeln (sie liegen im Spind). Geht jetzt durch die letzte übriggebliebene Tür in die Tiefgarage. Tötet die Köter und findet Euren Weg in den Zellenblock. Geht durch die Stahltür in den Hundezwinger und Ihr findet beim Kanaldeckel die Kurbel

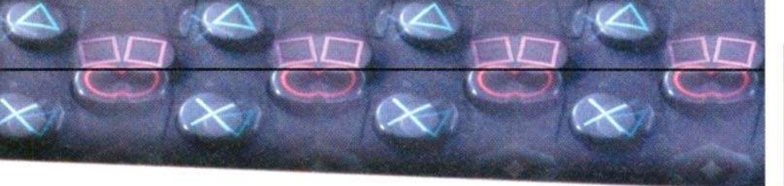




BILD 54



BILD 55



BILD 56



BILD 57



BILD 58



BILD 59

(Bild 54). Wenn Ihr einen kleinen Abstecher zu den Gefängniszellen macht, findet Ihr Munition für die Armbrust sowie eine Filmrolle. Geht jetzt zurück, bis Ihr die Treppen wieder hinaufgestiegen seid (Bild 55). Geht durch die Tür gegenüber des Regals und sammelt dort Munition und was zum lesen ein. Euer nächstes Ziel ist der Warteraum. Achtet darauf, daß Ihr die beiden zuletzt erworbenen Schlüssel und das Feuerzeug mitnehmt, bevor es weiter geht. Steigt über die Feuerleiter hinunter in die Halle und betretet die Tür in Bild 56. Dahinter erwarten Euch eine Menge Zombies (cooooool!). Lauft den Gang am Getränkautomaten entlang. Der Weg führt Euch zum Verhörzimmer. Sammelt dort den Adler-Stein ein. In das angrenzenden Zimmer müßt Ihr nicht unbedingt gehen. Geht weiter durch die nächste Tür in den Presseraum, wo Ihr hinten wieder das lustige Ofen- und Fackel-Anzünden-Spiel absolviert (erst den Ofen, dann mitte, dann rechts, dann links). Schnappt Euch schnell das Zahnrad und dann nichts wie raus! Geht zurück in die Eingangshalle. Klettert die Feuerleiter nach oben und betretet die Bibliothek. Ihr solltet auf jeden Fall das Zahnrad und die Kurbel dabeihaben. Geht die Treppe nach oben und in den Raum mit dem Uhrwerk (Bild 57). Benutzt die Kurbel wie gehabt und setzt oben das Zahnrad ein. Die Tür öffnet sich und Ihr gelangt an den zweiten Teil des blauen Steines. Geht zurück in die Bibliothek. Laßt Euch auf der Empore wieder einbrechen und verschiebt dann die Regale wieder in die bekannte Position (Bild 10). Ihr könnt dann den Schlangen-Stein hinter dem Bild aufsammeln. Begebt Euch nun erneut in den Warteraum. Kombiniert die beiden Teile des blauen Steines zum Jaguar-Stein. Für Euren weiteren Weg braucht Ihr den Adler-, den Schlangen- sowie den Jaguar-Stein. Geht wieder in das Büro des Polizeichefs und verschiebt das Bild hinter seinem Sessel (Bild 58). Setzt dort die drei Steine ein. Eine Geheimtür öffnet sich. Benutzt den Aufzug dahinter. Lauft den Gang entlang ins Präparierzimmer, wo Ihr Irons trefft. Nach der Zwischensequenz geht Ihr die Leiter hinunter. Zückt den Granatwerfer, geladen mit der Säuremunition und erteilt dem üblen Burschen eine Lektion. Hat er sich „verdünnisiert", klettert und fahrt Ihr wieder nach oben, um Sherry zu holen. Fahrt dann erneut nach unten und geht weiter bis zu dem Metallsteg. An


BILD 60


BILD 61


BILD 62



BILD 63


BILD 64


BILD 65


BILD 66


BILD 67

dessen Ende befindet sich ein Knopf, der eine Leiter herabläßt (Bild 59). Klettert diese hinauf und Ihr gelangt in die Kanalisation. Lauft den einzigen Weg entlang bis zum Kontrollraum. Sammelt in den Schränken und der Tasche die Munition ein. Durch die Schiebetür gelangt Ihr in das Lager. Schnappt Euch hier nochmals Munition, bevor Ihr dann mit dem Aufzug nach unten fahrt. Unten angelangt trefft Ihr den angeschossenen Leon (man erinnere sich an den A-Plot). Um Euch mit weiteren Metzelutensilien, sprich Munition, einzudecken, lauft Ihr geradeaus zum Aufzug und fahrt nach oben in den anderen Kontrollraum. Verschiebt wieder den Schrank und Ihr kommt in das zweite Lager, wo Ihr wieder die Lampen anzünden müßt. Wenn Ihr jetzt zurück zu Leon lauft, müßt Ihr auf jeden Fall das Ventil-Rad mit Euch tragen. Biegt nach rechts in die Kanalisation ab und lauft nach hinten zu der Niesche mit den toten Umbrella-Söldnern. Sammelt die Wolf-Medaille ein und geht dann den Kanal in die andere Richtung weiter durch die Gittertür. Geht weiter bis zu dem Raum mit der ausfahrbaren Brücke, wo Ihr auf Sherrys Mutter Dr. Birkin trefft (Bild 60). Laßt die Brücke mittels des Ventil-Rades nach unten fahren, geht hinüber und bringt die Brücke wieder nach oben. Sammelt die Items ein und geht durch die Tür in den Gang, der zur Kloake führt (Tip: Wenn Ihr den Alligator im A-Plot dadurch erledigt habt, in dem Ihr auf die Gasflasche geschossen habt, taucht er nicht nochmal auf. Andernfalls müßt Ihr Euch mit dem garstigen Vieh ein zweites Mal herumärgern!). Geht weiter bis zur Leiter, die Ihr hinaufklettert. Geht weiter über die Brücke bis zur Kontrolltafel und sammelt dort die Adler-Medaille auf. Jetzt lauft Ihr den ganzen Weg zurück bis zum Brückenraum. Laßt die Brücke hinunterfahren, verlaßt den Raum auf der anderen Seite und setzt draußen, wie gehabt, die zwei Medaillen ein. Lauft den Gang


BILD 68

hinter der Tür weiter, bis Ihr zur Seilbahn-Station kommt. Benutzt das Kontrollpult rechts, um die Seilbahn zu holen (Bild 61). Jetzt begegnet Euch Sherry wieder. Steigt dann in die Bahn ein und genießt die ruhige Fahrt. Sammelt neben der Leuchtkanonen wieder den Schlüssel für den Waffenschrank auf und verlaßt die Station durch die Stahltür. Ihr befindet Euch wieder in dem „Mini-Labyrinth" aus zombieverseuchten Gängen, die aber nur einen einzigen Weg zulassen. Bei der Leiche auf Bild 62 findet Ihr einen wahnsinnig unhandlichen und leider auch wahnsinnig uneffektiven Elektroschocker (Bild 63). Also laßt ihn besser liegen. Geht weiter bis zu der Leiter und klettert nach oben in den Kontrollraum für den Lastenaufzug. Sammelt die Items ein und verlaßt den Raum durch die Tür. Ihr steht jetzt im Lok-Schuppen. Wenn Ihr hinausgeht, bemerkt Ihr, daß die Lok nach unten gefahren ist. Ist ja klar, da Ihr das als Leon im A-Plot getan habt. Stellt Euch auf den kleinen Aufzug am Rand und fahrt nach unten auf den Steg (Bild 64). Lauft durch die Tür und den Weg entlang, bis Ihr bei dem Kontrollpult den Schlüssel aufsammeln könnt (Bild 65). Wenn Ihr das getan habt, kommt erneut der Tyrant, den Ihr auf dem Monitor sehen könnt (Bild 66). Lauft mit dem inzwischen wohlbekannten Trick an ihm vorbei und zurück in den Kontrollraum, wo Sherry wartet. Benutzt den Schlüssel am Computer und der Aufzug samt Lok ist wieder nach oben gefahren. Nehmt eine schlagkräftige Wumme mit und fahrt dann mit der Lok hinab in die Tiefe. Wenn der Zombie zweimal klopft... Geht hinaus und bekämpft den nun wirklich sehr seltsam mutierten Doktor. Habt Ihr ihm soweit eingeheizt, daß er sich verdrückt, geht Ihr zurück zu Sherry. Der Aufzug bleibt stehen, wegen Überhitzungsprobleme des Motors. Ihr verlaßt die Plattform durch das Lüftungsgitter auf Bild 67. Kaum seid Ihr durch, fängt der


BILD 69


BILD 70


BILD 71

Motor wieder zu arbeiten an und Sherry fährt mutterseelenallein ins Ungewisse. Lauft auf die Kamera zu in den Gang, der zum Maschinenraum führt, wo Ihr mit dem kleinen Lift nach unten fahrt. Benutzt die nächsten Plattform, um an den Schalter für den Personenaufzug zu kommen (Bild 68). Erledigt die „Licker" und betätigt den Schalter am Ende des Stegs, bevor Ihr wieder nach oben fahrt. Kehrt zurück zu der Stelle, wo Ihr durch die Decke gebrochen seid und geht um die Ecke zum Personenaufzug. Geht hinein und fahrt nach unten. Im nächsten Gang verbrennt Ihr ein paar FKK-machende Zombies und geht danach in den Wachraum (Bild 69). Drinnen speichert Ihr und rüstet Euch nochmal so richtig aus. Dann geht Ihr weiter zu dem Kontrollraum, von dem der blaue und der rote Steg abzweigen. Wählt den blauen und lauft in den Kühlraum, wo Ihr den Computer benutzt, um an die Hauptsicherung zu kommen. Setzt diese im Kontrollraum ein und lauft den roten Steg entlang in die West Area. Geht nach rechts und betretet den Raum hinter der rechten Tür. Wenn Ihr als Leon die Pflanze weggebrannt habt, erwarten Euch drei Zombies, habt Ihr aber ein Herz für die Flora, dann könnt Ihr sie jetzt mit der Flammenmunition des Gra-


BILD 72


BILD 73


BILD 74


BILD 75


BILD 76


BILD 77

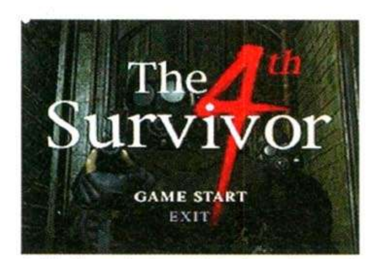

BILD 78


BILD 79


BILD 80


BILD 81

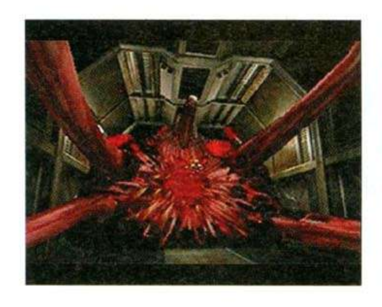
natwerfers immer noch beseitigen. Hier findet Ihr außerdem die Codekarte für das Labor. An der Konsole könnt Ihr zudem Gas in das Lüftungssystem einleiten, was die Gegner ein wenig schwächt. Klettert durch den Lüftungsschacht und erledigt im nächsten Raum die beiden „Licker". Schnappt Euch aus dem Schrank die Munition und geht hinaus in den Gang. Laßt jetzt das große Rolltor nach oben und geht weiter bis zu dem Balkon. Klettert die Leiter nach unten und geht durch die Tür in den Gang mit den „Licker". Im nächsten Raum geht Ihr durch den linken Gang zum Monitorraum (Bild 70). Sammelt am Pult die Labor-Karte ein. Geht dann weiter bis zu dem Alienmäßigen Gang und benutzt an der Tür die Codekarte. Den Computer zu benutzen macht nur Sinn, wenn Ihr Euch schon als Leon im A-Plot unter dem Namen „GUEST" eingetragen und Eure Fingerabdrücke in der East Area hinterlassen habt. Ist das so, tragt Euch erneut unter „GUEST" ein. Verlaßt den Raum und geht zur anderen Seite in den Laborkomplex. Benutzt den Waffenschrankschlüssel, um schön viel Munition zu bekommen, bevor Ihr weitergeht. Im Labor warten wieder ein paar Zombies, die vormals wohl Nudisten waren. Sammelt auf dem Arbeitstisch den Schlüssel für den Generatorenraum (Bild 71). Lauft jetzt den ganzen Weg zurück zum Personenaufzug. Unterwegs könnt Ihr einen Abstecher zur East Area machen, wo Ihr die verschlossene Tür mittels Eurer Fingerabdrücke öffnen könnt (natürlich nur falls Ihr die ganze Computer-Eintragerei gemacht habt). In dem Raum findet Ihr eine Uzi, falls Ihr sie noch nicht habt, ansonsten Munition. Ach ja, die drei „Licker" hab' ich noch vergessen. Wie auch immer, Ihr müßt dann zum Personenaufzug. Fahrt nach oben und lauft in den Maschinenraum. Schiebt die Kiste auf den Lift (Bild 72), fahrt mit ihr nach unten und schiebt sie dann in die Ecke auf Bild 73. Ihr könnt die Kisten benutzen, um auf den Steg zu klettern. Von hier aus könnt Ihr in den Generatorraum gelangen. Dort trefft Ihr auf Sherry und den Tyrant. Genießt die Zwischensequenz und begebt Euch dann zu dem Kontrollraum, wo Ihr die Hauptsicherung eingesetzt habt. Nehmt der toten Mutter von Sherry die Schlüssel aus der Hand (Bild 74). Lauft zum Personenaufzug und benutzt die Schlüssel an der Konsole. Steigt draußen in den Zug ein und lauft bis ans hintere Ende. Sammelt bei der Kiste den Schlüssel für die Plattform ein (Bild 75) und speichert hier auf jeden Fall noch mal. Rüstet Euch außerdem für den vorletzten (!) Kampf. Nehmt also Eure beste Waffe sowie den Schlüssel und soviele Heilsprays wie möglich mit. Ihr solltet aber darauf achten, daß ein Platz frei bleibt. Verlaßt den Zug wieder und geht hinten durch das Gitter. Lauft über den Steg auf die andere Seite des Zuges und nehmt die beiden Stromstecker aus der Schalttafel (Bild 76). Geht dann unter dem Steg durch und benutzt die Stecker in der Halle hinter der Tür (Bild 77). Sobald Ihr diese eingesetzt habt, erscheint der lavageschädigte Tyrant, den Ihr solange beschießen müßt, bis eine bislang unbekannte Frau (Bild 78) Euch einen Raketenwerfer zuwirft. Ihr wißt, was damit zu tun ist (Bild 79). Geht zurück zum Zug. Metzelt dort ein paar Untote nieder und öffnet danach das Tor zum Tunnel in die Freiheit (Bild 80). Steigt ein und betretet den Führerstand, wo Ihr den großen Hebel umlegt. Wer während der Rendersequenz glaubt, er hätte Resident Evil 2 jetzt wirklich geschafft, wird eines Besseren belehrt... Lauft in den hinteren Teil des Zuges, wo Ihr auf die finale Mutation trefft (Bild 81), die Ihr mit viel Bummbumm erledigen müßt, um das imposante Outro bestaunen und auf den dritten Teil warten zu können.



Spielt Plot A durch und löst dann Plot B mit A-Ranking (unter 2 Stunden und 20 Minuten, keine großen Geschütze auf Lickers Hunde und Zombies, weniger als vier Speicherpunkte) und Ihr erhaltet Hunk.

THE END

to be continued...










Gewinnspiel
INTERACT™
by Jöllenbeck
In Zusammenarbeit mit Interact by Jöllenbeck verlosen wir erneut alle erdenklichen Zubehörartikel für das Nintendo 64 und Sonys PlayStation, in einem beachtlichen Gesamtwert von über 3000 DM.
Wer den Start der diesjährigen Formel 1-Saison im März nicht mehr erwarten kann, ist mit dem solide verarbeiteten V3 Racing Wheel bestens bedient. Mit 12 (!) Feuertasten und einer Speicherfunktion ist man auch für härteste Rennen gerüstet. Insgesamt bringen wir sechs solcher Motorsport-Umrüstsätze unters Volk. Das Vortex N64 ist wohl aufgrund seiner Form eines der abgefahrensten Zubehörprodukte für Nintendos Flagschiff, es bietet darüber hinaus eine integrierte Rumble-Funktion und einen nützlichen LED-Indikator, der einem permanent Rückmeldung gibt. Immerhin fünfmal könnt Ihr das Teil abstauben. Wer ein Faible für diese Designerstücke hat, freut sich sicher auch über einen der sieben Ultraracer 64, der neben einem Analog-Support selbstverständlich auch über den Memory Card Slot verfügt. Damit sich aber PlayStation-Besitzer nicht im Stich gelassen fühlen, hat Interact nochmals in die Schatztruhe gegriffen und vier der Ultra Racer samt Memory Card hervorgezaubert.Last but not least gibt es siebenmal das Analog-Pad Barracuda, das im Gegensatz zur Sony-Variante über Dauerfeuer und Zeitlupe verfügt.
Wollt Ihr also nichts gewinnen, so nehmt keine Postkarte, schickt kein Fax und nennt auch keine zwei weiteren Produkte aus dem Hause Interact by Jöllenbeck.
Das Ganze geht dann nicht an:
Fun Generation >> Stichwort: „In Tera C.T."
Max-Planck-Str. 13 >> 97204 Höchberg
Einsendeschluß ist der 1. April 1998
Rechtsweg ist ausgeschlossen!
P.S.: Systemangabe nicht vergessen
Trinitron
SONY
VORTEX
SUPER PAD
64
HYPER
V3
INTERACT
SLOW
ON
OFF
MOTION
PROGRAM
AUTO FIRE
START
SELECT

charts

Lesercharts

1. Tomb Raider 2 (PS)
2. Final Fantasy VII (PS)
3. FIFA 98 (PS/N64)
4. Diddy Kong Racing (N64)
5. Resident Evil D.C. (PS)
6. Crash Bandicoot 2 (PS)
7. Golden Eye (N64)
8. Grand Theft Auto (PS) ▶
9. Abe's Oddysee (PS)
10. Command & Conquer 2 (PS)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 1. April 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts Theo Kranz Versand

1. Nag. Winter Olympics (PS)
2. Nag. Winter Olympics (N64)
3. Winter Heat (SAT)
4. FIFA 98 (PS)
5. NHL 98 (SAT)
6. Skull Monkeys (PS) ▶
7. Soviet Strike (SAT)
8. FIFA 98 (SAT)
9. Tomb Raider 2 (PS)
10. FIFA 98 (N64)

FUN GENERATION

1. Resident Evil 2 (PS)
2. Referee 98 (PS/N64)
3. Madden 98 (N64)
4. Final Fantasy Tactics (PS)
5. R-Types (PS)
6. Bust-A-Move 3 (PS)
7. Lucky Luke (PS)
8. FIFA 98 (PS/N64)
9. WCW vs NWO (N64)
10. Newmann Haas Racing (PS)

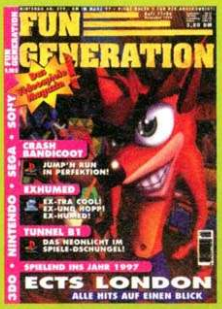
Die Gewinner aus FG 03/98:

▶ T. Eyerdam, Eppelsheim
▶ Andreas Eilts, Schwerte
Tina Wagner,
▶ Gau-Odernheim

back issues







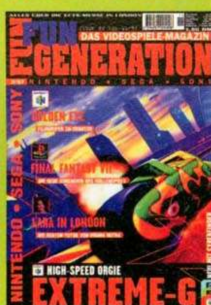


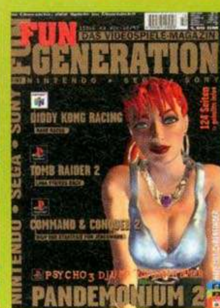




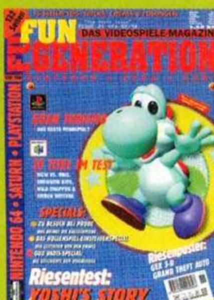








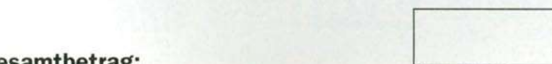




FG 3/96 ☐	FG 2/97 ☐	FG 11/97 ☐
FG 8/96 ☐	FG 6/97 ☐	FG 12/97 ☐
FG 10/96 ☐	FG 8/97 ☐	FG 01/98 ☐
FG 11/96 ☐	FG 9/97 ☐	FG 02/98 ☐
FG 12/96 ☐	FG 10/97 ☐	

pro Heft 5,80 DM =

+ Porto (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM)



Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken: Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

No. 28 am Kiosk ... ab dem 08.04.1998

Ab in den Untergrund

Forsaken

Geniales Machwerk oder alles nur Hype?

Die Rückkehr der lebenden Toten

Resident Evil 2

Hat sich das Warten gelohnt?

Was lange währt wird endlich gut

Gex: Enter the Gecko

Mit dem Reptil auf dem Seziertisch

Die Rückkehr der lebenden Toten Teil 2

The House of the Dead

Neue Lightgun-Referenz für den Saturn?

Nintendo-Offensive

1080°, Aero Gauge, NBA Pro,

Mission Impossible

und viele mehr...

CyPressum

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711
Elektropost: cypress@mainfranken.de

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

Redaktion:
Fabian Döhla,
Götz Schmiedehausen

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Schmiedehausen

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Michael Dees, Uwe Dietrich, Gunter Glos, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Marcus Karyoti, René Schirmer, Rabea Schmiedehausen, Bastian Lurz, Wolfgang Müller, Philipp Noack, Julian Ossent

Titel:
Rare, FG[art]Dept

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043717

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 4043729

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr
Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

Nachdruck: © 1997 by Fun Generation, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 3 vom 1.1.1997

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg,Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Explo01.wav, Shot12.wav, Hubi132.aif, Alert2.wav, ACF 5001 mit Knitterleinwand, AVC-A-1, Virtual Whistle, Slimy

Special Thanx: Codemasters & Nintendo

Very Special Thanx an: Euch Leser!

Überraschung des Monats: Tilman „Lodown" aus Berlin



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



VOGEL Medien Gruppe CyPress Verlagsgesellschaft mbH

